

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA**

**ESCUELA DE COMUNICACIÓN**

**Disertación previa a la obtención del título de Licenciada en Comunicación  
con Mención en: Periodismo para Radio, Prensa y Televisión.**

***La violencia como recurso estético en las películas Sin City y The Spirit***

**Carolina Estefanía Guerrero Valencia**

**Director: Santiago Páez**

**QUITO 2014**

## Resumen

Se analiza a la violencia que se muestra en las películas *Sin City* y *The Spirit* desde un contexto estético, teniendo en cuenta que la violencia puede ser considerada estética cuando es percibida como irreal o fantástica y cuando se aleja de los problemas éticos. El lenguaje cinematográfico de cada película es igualmente importante para encontrar estética en las escenas violentas, ya que gracias a la construcción de los planos, colores, música y movimientos de cámara, el espectador puede apreciar la belleza que posee cada escena violenta. El documento, a través del análisis de las películas, ahonda en los contextos que el director busca transmitir a los espectadores sobre la violencia, al igual que, gracias a la revisión documental, narra los inicios de la violencia en el cine y la manera en que esta fue cambiando sus significados hasta lograr transmitir belleza.

**Palabras clave:** Violencia, Estética, Lenguaje cinematográfico.

*A mis padres, quienes me apoyaron y dieron la oportunidad  
de estudiar en esta Institución.*

*A los profesores que me otorgaron el conocimiento  
necesario para desarrollarme como profesional,  
y a Santiago Páez que me guió en el transcurso de este trabajo.*

# La violencia como recurso estético en las películas *Sin City* y *The Spirit*

<b>Introducción.....</b>	<b>6</b>
<b>Capítulo I La nueva violencia estilizada.....</b>	<b>10</b>
1.1- Antecedentes teóricos.....	10
1.2- La violencia en el cine.....	12
1.3- Violencia estética en el cine.....	16
1.4- Reseñas de las películas.....	21
1.4.1 <i>Sin City</i> .....	22
1.4.2 <i>The Spirit</i> .....	24
<b>Capítulo II El arte de las escenas.....</b>	<b>27</b>
2.1- Análisis del lenguaje cinematográfico según Joaquim Romaguera.....	27
2.2- Lenguaje cinematográfico de <i>Sin City</i> y <i>The Spirit</i> .....	36
2.2.1- Encuadre.....	36
2.2.2- Planos.....	36
2.2.3- Montaje.....	39
2.2.4- Movimientos de cámara.....	40
2.2.5- Música.....	41
2.2.6- Color.....	42
2.2.7- Puesta en escena.....	46
2.2.8- Narrador .....	47

2.3- Sistemas simbólicos de <i>Sin City</i> y <i>The Spirit</i> .....	48
2.3.1- Construcción del mensaje.....	56
2.3.2- Representación de los personajes.....	57
<b>Capítulo III Similitudes que deslumbran.....</b>	<b>60</b>
3.1- Análisis comparativo de los momentos violentos de <i>Sin City</i> y <i>The Spirit</i> .....	60
3.2- Surrealismo de <i>Sin City</i> y <i>The Spirit</i> .....	64
3.3- Banalización de la muerte.....	69
3.4- Violencia convertida en estética.....	73
<b>Conclusiones.....</b>	<b>82</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>85</b>

## Introducción

A lo largo de la historia, el ser humano ha sentido la necesidad de dejar testimonio de su existencia. Para conseguirlo, se crearon varios inventos que permitieron representar al hombre y su entorno; uno de estos es el cine. Dentro del cine se han tratado diversos temas como, por ejemplo, la violencia. La concepción de violencia en el cine se ha ido modificando con el pasar de los años, antes se la veía como forma de retratar los problemas morales y estaba ligada a la ética; como corren los tiempos, la moral queda en segundo plano y, la violencia injustificada da a luz a una estética cargada de elementos que rigen al ser contemporáneo.

Esta investigación se propone mostrar a la violencia como recurso estético en las películas *Sin City* y *The Spirit*. Se intenta indicar que puede haber estética en las películas donde la violencia se traslada a lo surreal; y donde se produce una banalización de la muerte. El estudio se sustentará en la metodología de Joaquim Romaguera sobre el lenguaje cinematográfico, ya que esta propuesta indica cómo estudiar cada parte de la película, es decir: planos, movimientos de cámara, montaje, música, y color, para así poder analizar adecuadamente cada película.

En el primer capítulo se explicará algunos conceptos vinculados con las teorías cinematográficas formalistas de Rudolf Arnheim, Hugo Münsterberg y de Sergei M. Eisenstein. La teoría cinematográfica formalista manifiesta que el arte es producto de la reflexión del artista sobre el medio que le rodea y no de la copia del mismo. El cineasta crea una realidad mediante su arte, distinta a la realidad inmediata. Lo importante no es el qué, sino el cómo. También se describirá parte de la vida, obra y de los estudios realizados

porcada uno de los tres teóricos formalistas. A partir de estas teorías se podrá llegar a conclusiones que permitan develar que la violencia en *Sin City* y *The Spirit* refleja estética.

Luego se abordará la forma en que ha ido cambiando el contexto y significación de la violencia en el cine a lo largo de los años; daré algunos ejemplos de películas en las que su tema principal está marcado por la violencia e indicaré cómo el concepto de violencia fue uniéndose al de estética en el arte cinematográfico. Para finalizar este capítulo, se dará una breve biografía de los directores de las cintas e indicaré la trama, personajes y contenido de cada película a través de la sinopsis.

En el segundo capítulo se comenzará indicando la propuesta metodológica de Joaquim Romaguera, para después analizar los elementos cinematográficos, escenarios, secuencias y signos de *Sin City* y *The Spirit*. Finalmente se examinará los sistemas simbólicos en los que están configurados las películas; para interpretar los mensajes que transmiten, y revelar cómo están representados los distintos personajes.

En el tercer capítulo se identificará los momentos violentos de las cintas y se hará un análisis comparativo para descubrir la relación que tienen a través de la violencia. Así se determinará la manera en que la violencia puede ser percibida como estética en cada película. También se analizará textos sobre la ética y estética del cine, que me permitirán demostrar que, en estas cintas, la violencia está creada para entretener al público por medio de la sátira y de la exageración de la realidad.

Las fuentes primarias de este estudio serán las películas *Sin City* y *The Spirit*. Las fuentes secundarias serán libros que tratan sobre la violencia, la estética en el cine y sobre semiótica, páginas web y revistas.

La investigación intenta demostrar que la estética en las películas *Sin City* y *The Spirit* se construye a través del lenguaje cinematográfico, es decir, a través del encuadre, colores, planos, fotografía y de la puesta en escena de objetos y personajes. Dentro de las películas se crea una calidad estética gracias al uso de la fotografía; porque hace que lo grotesco, propio de la violencia, como la sangre, pueda ser considerado importante y apreciable dentro de la narración, y como figura visual en la pantalla.

La estética no está relacionada únicamente con lo bello o con el arte, sino también con la concepción de siniestro. Según este concepto, el objeto estético carece de fuerza sin su referencia a lo monstruoso, que tiene que ver con lo grotesco y lo extraño. Por medio de la investigación se demostrará que en *Sin City* y *The Spirit* se construye una estética que está ligada con lo siniestro, por la forma en la que están caracterizados los distintos personajes y por la manera en que se mezcla la fantasía con la realidad.

Los movimientos de cámara también crean estética en las escenas violentas de cada filme porque, gracias a ellos, los espectadores vislumbran un contraste adecuado de la luz y del color que genera belleza; al igual que la escenificación y musicalización ya que permiten apreciar la violencia como una pieza artística. Por medio de la investigación, de igual forma, se demostrará que para que la violencia sea considerada de manera estética es necesario que sea apartada de la realidad.

La investigación aspira aportar un valor científico ya que intentará descubrir nuevos datos sobre la violencia en el cine y sobre sus expresiones estéticas. También se estudiará el lenguaje cinematográfico de cada película, para revelar los aspectos que debe tener un encuadre que indique estética a través de la violencia. Esta disertación aspirará aportar un



valor social, ya que proporcionará información importante a estudiantes de comunicación que quieran analizar adecuadamente las películas. De igual manera será útil a profesores y amantes del cine, a quienes les interese descubrir los elementos estilísticos del lenguaje cinematográfico y la importancia del mismo en la creación de un mensaje.

## Capítulo I:

### La Nueva Violencia Estilizada

En el presente capítulo primero se hará una aproximación a la teoría cinematográfica formalista, y se explicará los aportes que dieron sus principales representantes. Se sustentará en esta teoría para llevar a cabo el análisis de la investigación. Después se mostrará, a través de un recorrido histórico, la forma en que fue presentándose el tema de la violencia en el cine y cómo fue cambiando, con el pasar de los años, hasta llegar a transmitir contenidos estéticos. Se presentará breves biografías de Robert Rodríguez y Frank Miller, directores de las películas que se analizan y, finalmente, se dará una sinopsis de *Sin City* y *The Spirit*.

#### 1.1- Antecedentes teóricos

La teoría cinematográfica formalista tuvo su auge entre 1920 y 1935; manifiesta que el arte es producto de la reflexión del artista sobre el medio que le rodea y no de la copia del mismo. La materia prima del cine no es para los formalistas la realidad sino la técnica. “Las teorías formalistas plantean que los elementos del lenguaje cinematográfico de cada película son más importantes que la narración o representación de la misma.” (Eisenstein, S. 1989: 27)

Para los formalistas, lo trascendental no es lo que se está diciendo, sino cómo se lo cuenta; la forma es más que el contenido. Formulan que el cineasta crea una realidad mediante su arte, establecida a través de la cámara, distinta a la realidad inmediata, por lo tanto muestran a la experiencia cinematográfica irreal y abstracta. Sus máximos representantes son: Hugo Münsterberg, Rudolf Arnheim y Sergei Eisenstein.

Hugo Münsterberg nació en 1836 y murió en 1916. Asoció el cine y la experiencia cinematográfica a procesos mentales; para él, el cine es el arte de la mente. Afirmó que la verdadera materia prima del cine es la mente humana, pues era el material que la película conseguía moldear. Domingue Elise en su libro *History of Psychology* afirma que Münsterberg creía que las películas hacen que los espectadores disfruten una experiencia estética, y que el espectador percibe los elementos de cada película como objetos de contemplación. “La validez estética de una película radica en su capacidad para transformar la realidad en objeto de imaginación, lo que se demuestra por la creación psicológica de la película en la mente.”(Formación en red, 2012: 2)

“Münsterber pensaba que el cine crea la ilusión de movimiento y de realidad; y que los hechos que se muestran en las películas son imaginarios y no actúan en nuestras vidas” (Domingue Elise, Rardon Jenny, 2002: 37). Las emociones de los espectadores son las que dirigen la narración, por lo tanto la forma de percibir un filme es diferente para cada persona.

Rudolf Arnheim nació en 1904 y murió en 2007, a los 102 años. Realizó importantes contribuciones para la comprensión del arte visual y otros fenómenos estéticos. Planteó que el cine está formado por un conjunto de elementos que el realizador los ha escogido, con los cuales se hace visible su concepción de realidad. Señaló que cuanto más se aleja la imagen cinematográfica de la imagen que obtiene el hombre de la realidad, más se acerca esa imagen al arte. “Afirma que la ilusión imperfecta de la realidad es el cine”. (Montiel Alejandro, 1992: 38)

Arnheim esbozaba que existen ciertas cualidades y sentimientos que captamos por medio de la vista en una obra de arte, las cuales no pueden ser expresadas en palabras. Creía que el

cine solo será arte si se crea a través de nuevas formas de expresión que no imiten la realidad.

Sergei M. Eisenstein nació en 1898 y murió en 1948. Formuló que el director de cine crea significados y que debe valerse del encuadre, iluminación, cromatismo, actores, etc., para componer cada plano; los cuales deben ser unidos mediante el montaje. “Creía que el montaje era la herramienta más cinematográfica que poseía el director, ya que enlaza todas las composiciones individuales y crea el ritmo. Pensaba que el montaje debe unir planos contrarios para generar una nueva idea.” (Montiel, Alejandro, 1992: 67)

Consideraba importante las relaciones visuales que establecen las imágenes. “Planteó que los espectadores siguen el proceso creativo del autor, y que tienen una mejor comprensión de la película si las imágenes de la misma están compuestas por metáforas y oxímoron” (Montiel, Alejandro, 1992: 74). Pensaba que la vida cotidiana no debe ser retratada en las películas, ya que lo cinematográfico es no representar la realidad.

Por medio de los aportes teóricos antes mencionados se podrá analizar adecuadamente el mensaje y contenido de *Sin City* y *The Spirit*, para cumplir con los objetivos propuestos. Esta teoría, básicamente, plantea que hay estética o arte cuando una película está alejada de la realidad. Los filmes que se analizarán presentan contenidos violentos que se apartan totalmente de la realidad, ya que son demasiado exagerados. Todo lo que vemos en las cintas es producto de la imaginación y punto de vista del director; con el motivo de presentar una realidad alterna e inexistente para entretener a los espectadores.

## **1.2- La violencia en el cine**

“La violencia es el resultado de la interacción entre una agresividad natural y la cultura más

alguno de sus productos” (Sanmartín José, 1998: 19). La violencia ha estado presente desde el inicio de la especie humana. Se la puede observar en actos de la vida diaria y en procesos históricos que han provocado importantes transformaciones como guerras, revoluciones, entre otros.

La violencia es muy humana porque, en cierto modo, está ligada al proceso evolutivo que ha derivado en la aparición del ser humano sobre la faz de la Tierra y que no es tanto un proceso evolutivo natural cuanto una evolución artificial que tiene al ser humano como sujeto agente. (Sanmartín José, 1998: 15)

Desde los inicios del cine se utilizó a la violencia como tema recurrente, ya que refleja la cultura y la sociedad de cada época. Los cineastas utilizan diferentes tipos de violencia según la trama y el tono de la película. En un inicio las películas que mostraban escenas con violencia eran las que trataban sobre monstruos como Frankenstein, obras épicas y relatos bélicos. Siempre había personajes antagónicos, se trataba de exponer la victoria del bien ante el mal y los héroes comenzaron a aparecer.

Después comenzaron a surgir diversos géneros cinematográficos, los cuales retrataban a la violencia desde diferentes perspectivas. Los géneros que suelen utilizar la violencia son: acción, guerra, crimen, terror y drama. “Los géneros residen en un tema y una estructura determinada. Para que las películas puedan reconocerse como constitutivas de un género, deben tener un tema en común” (Altman Rick, 1999: 45). Las películas de género están estrechamente ligadas a la cultura que las produjo, por esto es que tienen características específicas que las define.

En los años 30 nació el cine de *gángsters*, género cinematográfico que tiene como tema principal el crimen organizado, el cual retrataba a una sociedad opresora donde la violencia se convertía en una forma de vida. En este tipo de películas lo primordial era mostrar el

punto de vista del criminal, retratar su entorno y vivencias. Las películas más emblemáticas fueron *El enemigo público* de William A. Wellman, y *Los violentos años veinte*, de Raoul Walsh.

Después de la Segunda Guerra Mundial, el cine de *gángsters* decayó y fue sustituido por el cine negro. Sin embargo, a partir de la década de 1970, alcanzó una nueva época de auge, en la que se destacaron obras como *El Padrino*, de Francis Ford Coppola y *Cara Cortada*, de Brian de Palma, las cuales se convirtieron en clásicos del cine.

“La década de los 40 despertaba con una gran guerra. La sinrazón imperaba en Europa y el cine se hizo eco de una violencia institucionalizada e intrínseca a cualquier conflicto bélico” (Barros Freitas, 2004, párr. 8). Surgió un cine que mostraba la violencia de una sociedad concreta, donde se intentaba profundizar en la psicología de los personajes.

A partir de los 50 emerge la llamada generación de la violencia representada por Anthony Mann, Nicholas Ray, Samuel Fuller, Robert Aldrich, Don Siegel y Richard Fleischer. En esta época se originó el género cinematográfico denominado *Western*. Las películas de este género plasman lo que sucedió en el oeste norteamericano desde el comienzo de la Guerra Civil en 1860 hasta el final de las llamadas Guerras Indias en 1890.

“El género *western* encuentra sus raíz iniciática en el film *Asalto y Robo al Tren* de Edwin Porter, creada en 1903” (Altman Rick, 1999: 60). La temática de estas películas es resaltar la lucha entre dos o más personajes, el bien y el mal, donde el héroe logra salvar al pueblo, rescatar a las doncellas, destacar su honor, y conseguir justicia.

En la época de los 60 observamos otro tipo de violencia en las películas, como presente en los filmes de Hitchcock, quien a través del suspenso y el drama psicológico generó escenas

violentas que buscaban perturbar al espectador. En esta época se comienza a dar importancia a los espectadores y a las reacciones que tienen ante los diferentes filmes.

A finales de los 60 se creó el cine moderno que duró hasta los 80 con la aparición del cine posmoderno. El cine moderno pretendía cambiar la estructura del lenguaje cinematográfico y la forma de hacer cine. Los cineastas se alejaron de las películas que tenían una trama constante y un mensaje obvio, para crear filmes con temas complejos y personajes indefinidos que permitían mostrar su forma de ver el mundo. Los directores querían encontrar un estilo propio e innovador a través de la creación de varios modos de producción; comenzaron a incluir en sus películas contenido sexualmente explícito y escenas de violencia muy gráfica.

En esta época, gracias a los avances tecnológicos, se produjo una modernización de los equipos de trabajo, lo cual dio más versatilidad a los cineastas al momento de grabar. “En 1971 salieron *Perros de paja* y *The French Connection*, las primeras películas que causaron controversia debido al aumento de la violencia en el cine.” (Arellano, 2012, párr: 3)

Entre los más importantes representantes del cine moderno encontramos a Sam Peckinpahl, Don Siegel, Arthur Penn y Kubrick, el cual tuvo varias críticas negativas por *La Naranja Mecánica*. El tema principal de este filme es una crítica a las sociedades capitalistas modernas. Esta crítica se realiza a través de la creación de una sociedad futurista ficticia, en donde la deshumanización, la falta de valores y el incumplimiento de las normas desembocan en la “ultra-violencia”, manifestación más natural de diversión y entretenimiento de la juventud de la época.

En Europa en la década de los 60 y 70 se creó el cine político, que se centraba en retratar las luchas obreras y las revoluciones de la época, a través de un espíritu vanguardista. Los directores más representativos fueron: Godard, Karmitz, Rivette y Resnais, quienes buscaban que sus películas tengan una estructura diversa tanto en el mensaje como en la creación.

El hombre más emblemático y significativo del cine político mundial fue el griego-francés Costa-Gavras, que tiene en su haber relatos de denuncia de lo que fue la dictadura de los coroneles, del estalinismo checo (*La confesión*), y de la violencia estatal en América Latina (*Estado de sitio y Desaparecido*). (Freire, 2008, párr: 7)

### 1.3- Violencia estética en el cine

Antes de continuar con el recorrido histórico de cómo apareció la violencia en el cine, y la manera en que fue transmitiendo contenidos estéticos, cabe definir lo que es la estética en el cine. Jackes Aunmont en su libro *Estética del cine* (1996) la define como el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos, los cuales contienen implícita una concepción de lo bello y, por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico.

“Platón afirmaba que lo bello es lo que nos produce placer, pero no un placer cualquiera sino el que se origina por los sentidos “más nobles y elevados”: *la vista y el oído*” (Schaeffer Jean Marie, 1999: 95). Cuando estamos observando una película utilizamos tanto la vista como el oído para poder comprenderla, lo que muestra que el simple hecho de ver y escuchar un filme, produce placer, un placer ligado con la belleza.

Con la aparición de los géneros cinematográficos como el cine negro, el *western* y el cine de terror la forma de concebir la violencia cambió un poco, ya que pasó a formar parte esencial



del conflicto entre personajes. Con esos géneros podemos percibir los principios de una estética de la violencia. Los filmes comenzaron a tener valor gracias a la puesta en escena de las imágenes. Por ejemplo, cuando se trataba de filmar una escena violenta como un duelo o una pelea, se mostraba especialmente una serie de primeros planos, los que le daban mayor intensidad a la trama de la película. Los planos detalles también eran muy recurrentes e indicaban, generalmente, las armas de los contrincantes; todo esto iba acompañado de diálogos intensos, música de fondo y de sonidos de ambientación para producir tensión. Así, estas escenas violentas transmitían estética por la forma en que eran producidas.

Los espectadores comenzaron a valorar esta estética y cada vez pedían más. La violencia en estas películas se convirtió en una necesidad del guion, y por ello acompañaba al contenido central de manera más o menos sustancial. La violencia a partir de estos filmes ya no retrataba los problemas morales que llevaban al público a la reflexión, sino que formaba parte del argumento, estaba creada para proporcionar importancia al guion y estética a las escenas.

A finales de los 80 se dio un giro radical en estos planteamientos. La violencia comenzó a abandonar los contenidos argumentales de una película, para convertirse en el centro de la misma. El tema de la violencia se volvió común y ya no solo buscaba retratar ciertas realidades, si no que las historias giraban en torno a ella.

Antes de centrar el análisis en los años 80 y en la nueva violencia del cine, cabe resaltar que la violencia que se ha observado en las películas a lo largo de la historia ha pasado por tres etapas, que han cambiado desde su significado, hasta su composición.

La primera etapa consta desde los inicios del cine hasta los años 80. Como antes se ha

mencionado, la violencia en esta etapa estaba encargada de representar antagonismos, por esto, encontrábamos películas con personajes buenos y malos; existía la lucha del bien y del mal y el bien siempre triunfaba. La violencia era utilizada por los personajes “malos” para producir un caos en el orden social, pero también era utilizada por los personajes “buenos” para reconstituir dicho orden. La violencia era realista ya que representaba la vida cotidiana de las diferentes épocas.

La narrativa del cine buscaba transmitir a los espectadores la sensación de una realidad auténtica, es decir, los directores creaban escenas que retrataban los problemas sociales de aquellos años. Como por ejemplo en la película *One Flew Over the Cuckoo's Nest*, producida en 1975 por Milos Forman, que se basó en la novela de Ken Kesey. Este filme se sitúa en un hospital psiquiátrico en el que en lugar de tratar de curar a los pacientes, se les aplicaban estrictas y violentas reglas, acompañadas de terapias de *electrochock* y lobotomías para mantenerlos “tranquilos”. Toda esta violencia estaba impartida por la enfermera Ratched, que trataba a las personas de forma cruel, por el simple hecho de representar una “figura de poder”.

Esta película muestra una violencia realista, ya que podíamos encontrar comportamientos similares entre enfermeras de hospitales psiquiátricos de aquellos años y el personaje de Ratched. Ken Kesey se basó en la experiencia que tuvo que vivir cuando fue estudiante universitario e hizo prácticas en un hospital psiquiátrico, para crear su novela. Muchos de sus personajes y la trama del libro fueron creados en base a sus vivencias, las que años después serían trasladadas a la gran pantalla. Por lo tanto la violencia del filme no es ficticia, sino que más bien intenta denunciar un problema social.

La segunda etapa es la violencia mediática, caracterizada por películas que hablan sobre un

tema que podría ocurrir en la vida real, pero que está acompañado de hechos irreales o exagerados. En este tipo de películas la violencia no es tan visual, da lugar a la imaginación para, de esta manera, generar tensión en los espectadores. El argumento de estas películas está lleno de cambios de giro, que buscan crear suspenso y sorpresa. Así, *Tesis* de Alejandro Amenábar, trata de la violencia mediática y la muerte como espectáculo.

La tercera etapa está caracterizada por películas que combinan varios estilos y donde la violencia burlesca y ficticia es el motivo de las mismas. La violencia en estos filmes es exagerada y sin sentido, sin embargo está llena de recursos estéticos. En esta etapa ya no se retrata la realidad, más bien se intenta crear una realidad ficticia en la que la exageración es la base, como por ejemplo *Kill Bill* de Quentin Tarantino.

En los últimos años se ha visto un aumento creciente de películas que se caracterizan por mostrar una violencia desproporcionada. El guion y la interpretación ya no son tan importantes, ahora predomina la violencia como base del argumento y del contenido. Las peleas, la muerte, y la sangre son explícitas y se muestran con detalles. Sin embargo, este tipo de violencia no produce repulsión o distanciamiento en los espectadores, si no que es una violencia irreal que puede inclusive llegar a ser cómica.

“A partir del cine de Tarantino la violencia deja de ser moralmente repulsiva para ser sensorialmente impactante. Hay una búsqueda estética de la violencia, un goce sádico en su contemplación, que pretende sacudir al espectador a nivel físico” (Grao, 2013, párr: 9). Rudolf Arnheim creía que mientras más se alejara la película de la realidad, más belleza transmitiría, por esto, las películas que muestran una violencia que llega a ser fantasiosa o extremadamente exagerada producen estética porque están totalmente alejadas de la realidad: simplemente retratan la perspectiva y modo de ver las cosas del director.

Este tipo de películas logra que una escena brutal sea percibida con satisfacción por parte del público. La violencia carece de entidad dramática, de significado y se reduce a algo meramente coreográfico. “La brutalidad sanguinaria del cine actual tiene su razón de ser en una percepción exclusivamente estética y cinematográfica de la violencia. Así se produce un nuevo arte que plantea cuestiones morales en un ‘plano artificial’”. (Orellana Juan, 1999: 38)

Los directores que utilizan esta nueva violencia estética se distancian de cualquier responsabilidad moral respecto de sus propias creaciones.

La violencia como forma en el cine es radicalmente superficial ya que no busca ningún vínculo con la conciencia del espectador, sino que existe exclusivamente en función de la propia sintaxis del film. Del efecto que estas películas puedan tener sobre la mirada de las personas que las ven, estos realizadores no quieren saber nada. (Orellana, 2007: 93)

Cabe resaltar que no todas las películas que muestran una excesiva violencia transmiten contenidos estéticos. Para que la violencia se percibida como estética el contenido del filme debe tener significación, debe explotar la puesta en escena espectacularizando la acción que se juega en la pantalla. Las escenas deben estar compuestas por un uso adecuado de planos y movimientos de cámara que, unidos a través del montaje, formen una armonía en cada imagen. “Eisteinsen cree que solo cuando existe un uso adecuado de los recursos cinematográficos en una película, puede haber arte y estética.” (Eisenstein, S. 1989: 143)

Como se ha anteriormente, la violencia en el cine fue percibida como estética desde hace mucho tiempo; sin embargo, en las últimas décadas es cuando más se ha observado directores que buscan cambiar los conceptos típicos de violencia, tratando de crear una nueva idea que esté unificada con el arte y la estética. De igual manera, la forma de percibir la violencia, por parte de los espectadores, ha ido cambiando con el pasar de los años. Antes se creía que la violencia podía retratar únicamente los problemas sociales, ahora produce

diversas reacciones que pueden llevar, inclusive, al gozo.

## 1.4 - Reseña de las películas

*Sin City* fue dirigida por Robert Rodríguez y codirigida por Frank Miller, director de *The Spirit*. Antes de señalar la trama de cada una, es importante adentrarse en la vida de sus directores, para, de esta manera, poder comprender de mejor manera lo que tratan de transmitir a través de sus creaciones.

Robert Anthony Rodríguez es un director, guionista, músico y productor que nació en San Antonio, Texas, el 20 de junio de 1968, en el seno de una familia de inmigrantes mexicanos. Según DeSalvo (2014, párr. 6) Robert Rodríguez se inició en el mundo del cine realizando cortometrajes con su familia como protagonista, llegando a dirigir un total de treinta, siempre con material prestado y prácticamente sin presupuesto.

A los 24 años creó *El Mariachi*, su “ópera prima”, en el que fue escritor, director, fotógrafo y editor; con un presupuesto inicial de 7.000 dólares. Mientras buscaba la manera de vender su película conoció a un influyente agente que le llevó a firmar con Columbia Pictures y a hacerse conocido internacionalmente. Posteriormente escribió, produjo, dirigió y montó varias películas que le otorgaron aún más reconocimientos. Según DeSalvo (2014, párr. 7) Robert Rodríguez, para crear sus películas, se basa en las influencias de Sam Peckinpah, John Carpenter, las revistas *pulp* o del cine negro de los 40, del *spaghetti westerns* del mundo del dibujo animado y hasta del cómic.

Frank Miller nació el 27 de enero de 1957 en Olney, Maryland. “Desde joven se apasionó por el mundo del cómic, y en 1979 realizó su primer trabajo para la editorial Marvel Comics en *Spectacular Spiderman* (Serrano A. José, 2002, párr. 1). Se dio a conocer como un destacado

artista de historias gráficas en la serie *Daredevil* y *Batman: The Dark Knight Returns*, entre finales de los 70 y principios de los 80.

Según Serrano (2002, párr. 2) durante los 90 se dedicó principalmente a crear obras propias; entre ellas se destacaron *Sin City* y el cómic épico de ambientación histórica *300*. A partir de *Sin City* Miller ahonda gráficamente en una síntesis estética del expresionismo. Es una obra en blanco y negro que marcó un hito gráfico y su influencia cruzó las páginas del cómic. Tanto *Sin City* como *300* fueron llevadas al cine, lo que le proporcionó un gran reconocimiento. En 2008 escribió y dirigió el largometraje *The Spirit*, obra de Will Eisner, uno de sus íconos de influencia, en quien se ha inspirado a lo largo de los años. Para crear sus obras también se basó en la influenciada de artistas europeos y clásicos de la historia.

#### 1.4.1- *Sin City*

La trama de la película se desarrolla en Basin City, un lugar lleno de peleas, violencia, prostitución y corrupción, donde la ley de la calle predomina. Aquí surgen las tres historias que se desarrollan en el filme, las cuales no tiene ninguna relación entre sí, aunque varios de los personajes principales de una historia, aparecen en otra como personajes secundarios. La película es en blanco y negro, lo que resalta el inhóspito ambiente de la ciudad. También encontramos diversos matices de colores, que están utilizados para destacar características de los personajes, o para plasmar aspectos que se desean resaltar, ya sea por su intensa violencia, o por el contraste que producen. Podemos encontrar varios protagonistas en la película, sin embargo, el más importante es la ciudad en sí, ya que en ella es donde sucede todo. La ciudad es el producto de las personas que viven en ella y los personajes son producto de la misma.

El tema central del filme es la violencia desmesurada, la corrupción y la irrupción de las leyes, inclusive de los que deberían hacerla cumplir como policías y políticos. La película nos muestra una sociedad corrompida, en la que la violencia es la única forma de subsistencia. Los personajes seguían por el deseo, el maltrato y la venganza llevados a un extremo. Los valores que supuestamente deberían estar presentes en una sociedad, no existen en Basin City ya que en ella viven violadores, asesinos, prostitutas e inclusive caníbales. Cada uno hace lo que quiere, porque la justicia en la ciudad se ve opacada por el deseo y la voluntad de los más poderosos.

En la ciudad del pecado no existen culpas ni remordimientos, cada cual actúa según sus conveniencias. Las mafias locales, al tener sus propias reglas y formas de convivencia, son las únicas que imponen cierto orden.

La primera historia de la película, en el cómic se denomina *“Ese bastardo amarillo”*. Observamos a Hartigan, un policía próximo a retirarse que intenta, junto a su compañero Bob, encontrar a Nancy Callahan, una niña de 11 años que fue secuestrada por el hijo del Senador Roark. Después de una ardua pelea, Hartigan logra salvar la vida de Nancy y herir gravemente al hijo del Senador; sin embargo, su compañero lo traiciona disparándole y enviándolo a prisión al inculparle de haber cometido todos los delitos del hijo de Roark.

La segunda historia en el cómic se denomina *“El último adiós”*. Narra la forma en que Marv, un peligroso rufián, intenta vengar la muerte de su mujer amada, una prostituta llamada Goldie. Tras torturar y matar a varias personas, da con el paradero del asesino, Kevin, un perturbado joven que ha encontrado placer alimentándose de los cuerpos de hermosas mujeres. Luego de una ardua lucha, logra vencerlo cortándole la cabeza. Después mata al hombre más poderoso de la ciudad, el Cardenal Roark, quien era el mentor de Kevin. Tras

este asesinato es atrapado por la policía, que le obliga a admitir ser el autor de todos los crímenes cometidos por Kevin y Roark, incluso el de Goldie. Finalmente es encarcelado y condenado a la silla eléctrica.

La tercera historia, que en el cómic se denomina "*La gran masacre*", muestra la lucha entre prostitutas y policías de la ciudad, para poder mantener a flote el acuerdo que permite que ellas ejerzan su propia ley en el Barrio Viejo. Todo gira al torno de Jackie Boy, un policía corrupto que al intentar abusar de una de las prostitutas, es cruelmente asesinado. Dwight, junto a ellas, intenta ocultar esta muerte a través de una serie de eventos violentos.

Finalmente, la cuarta historia se vincula con la primera, pero años más tarde. Hartigan es dejado en libertad y va en busca de Nancy, para mantenerla a salvo nuevamente. El hijo del Senador esta vez adquiere un color amarillo que indica la dura recuperación que tuvo que sufrir, tras el primer encuentro con Hartigan. Por esto, intenta vengarse de él y terminar con lo que una vez quedó inconcluso: la violación de Nancy. Finalmente Hartigan mata al hijo del Senador de forma violenta y, para evitar que la vida de Nancy vuelva a correr peligro, se suicida.

#### **1.4.2- *The Spirit***

La película narra la historia de The Spirit, un defensor enmascarado que lucha por proteger a su ciudad y a quienes habitan en ella. Ciudad Central es donde se desarrolla todo el conflicto, está retratada en blanco y negro, lo cual demuestra su ambiente oscuro y frío. El crimen y una excesiva violencia son los factores que la caracterizan. La gran mayoría de personajes posee cualidades particulares y extrañas. Por ejemplo, tanto el Espíritu como Octopus, su mayor contrincante, tienen poderes sobrenaturales. En cambio los secuaces de Octopus son



como unos simples animales; sin capacidad de discernimiento, que hacen todo lo que se les ordena sin hacer preguntas.

El tema central de la película es un mundo corrompido donde los personajes están regidos por la búsqueda del poder y reconocimiento. Todo esto acompañado de diversas trasgresiones, violencia y crimen. Por ejemplo, The Spirit es un tipo de héroe que busca proteger y salvar a su ciudad para, de esta manera, conseguir reconocimiento y poder. Octopus intenta, a través de sus experimentos, lograr mejorar su cuerpo para así tener poder y ser venerado y reconocido ante todos. Sand Saref, a su vez, mediante dinero y joyas, busca tener una vida glamorosa llena de autoridad.

Denny Colt es el personaje principal de la película. Es un ex policía que después de haber muerto es utilizado para hacer una serie de experimentos genéticos, los que le devuelven a la vida con gran fuerza y una capacidad de recuperación increíble. Generalmente está conquistando mujeres hermosas, que caen constantemente en sus encantos. Sin embargo, su única amada, por la que da su vida, es su ciudad. Combate el crimen en el anonimato, bajo la identidad de The Spirit.

El mayor y más fuerte enemigo de Spirit es Octopus, un villano que tiene como prioridad encontrar la sangre de Heracles, que le dará inmortalidad para lograr conquistar el mundo. Es un personaje raro que hace diversos experimentos con el objetivo de mejorar sus capacidades y como resultado de estos, tiene una horda de inútiles esclavos que le ayudan a cumplir sus deseos.

Sand Saref, otro de los personajes principales, es una ambiciosa ladrona que intenta encontrar la joya más valiosa de todas. En su búsqueda tropieza con Octopus, ya que por

error intercambian objetos quedando Sam con la sangre de Heracles y Octopus con la joya. Al final de la película, Sand Saref y Octopus se reúnen para intercambiar los objetos, pero esto termina con una fuerte lucha. En ella, gracias a Spirit y a la ayuda de la policía de Ciudad Central, Octopus muere, dejando a la ciudad en la aparente normalidad.

Se puede concluir que uno de los temas que se muestra constantemente en el cine, especialmente en estos últimos años, es la violencia. Varios directores la han utilizado para retratar ciertas situaciones o para acompañar al mensaje. Pero también hay otros que la han puesto como parte central de la película. La violencia puede transmitir varios contenidos, uno de estos es la estética.

Frank Miller y Robert Rodríguez son los directores de *The Spirit* y *Sin City*, películas que tienen como tema central mostrar una ciudad corrompida llena de corrupción, donde la violencia injustificada rige el comportamiento de los personajes y las acciones de las cintas.

## **Capítulo II:**

### **El Arte de las Escenas**

En el presente capítulo se expondrá la propuesta metodológica de Joaquim Romaguera (1995) sobre el lenguaje cinematográfico. Esta propuesta da lineamientos para analizar una película. De aquí se partirá para estudiar los planos, montaje, encuadre, movimientos de cámara, música, color y puesta en escena de *Sin City* y *The Spirit*. También se mostrará los significados que tienen los diversos signos presentes en las películas, se analizará de qué manera está construido el mensaje y la representación de los distintos personajes.

#### **2.1- Análisis del lenguaje cinematográfico según Joaquim Romaguera**

Para poder analizar adecuadamente el lenguaje cinematográfico de una película es necesario centrarse en la imagen. “La imagen es una modelación icónica de la realidad” (Villafañe, 2011: 1). Existen dos niveles que marcan su sentido que son: Significado denotativo y significado connotativo.

**Análisis de forma denotativa:** Según Villafañe (2011: 1) el mensaje denotativo es el propio de la imagen, es decir lo que se observa a simple vista. Para poder analizar una película de forma denotativa hay que tomar en cuenta los personajes, sus características físicas, las características del lugar donde se desarrolla la escena, los objetos, el vestuario; hay que fijarse en los detalles y localizar la composición en un lugar determinado, por ejemplo en un país, una montaña, una playa, etc.

**Análisis de forma connotativa:** El mensaje connotativo es subjetivo, depende de la

perspectiva de cada persona. Para analizar una película connotativamente hay que observar qué es lo que la imagen quiere decir, las emociones que transmiten los personajes, las sensaciones que provoca una escena, los valores subyacentes de los diálogos, colores, luces, etc.

Joaquim Romaguera (1999: 19) afirma que al analizar una película, de alguna manera estamos analizando el cine; una muestra del mismo:

Ante un filme leer a renglón seguido es ver y oír cada plano, hay que fijarse en todos los detalles que componen un plano: cómo se mueven los personajes que los pueblan y qué expresiones ejecutan; cómo evoluciona la cámara. En definitiva hay que conocer el lenguaje específico del cine para entender lo más profundamente posible toda obra fílmica. (Romaguera Joaquim, 1999: 19)

El lenguaje cinematográfico es la combinación de imágenes, movimientos, sonidos, fotografías, colores, etc. “El lenguaje del cine es, en primera instancia, de carácter visual, o mejor dicho icónico. Procede en parte de la fotografía y se amplía luego con la incorporación del sonido” (Romaguera, 1999: 19). Según Joaquim Romaguera (1999: 20) lo genuino del arte cinematográfico es la imagen, por ende si se comprende adecuadamente lo que las imágenes de un film quieren decir, se comprenderá de mejor manera el mensaje de la película.

Según Martín Marcel (1995: 59), la imagen constituye el elemento básico del lenguaje cinematográfico. Marcel cree que la imagen fílmica es realista, es decir, que está dotada de todas las apariencias de la realidad; sin embargo esta imagen crea una realidad aparente que está dinamizada por la visión artística del realizador. La cámara cumple un papel muy importante en el cine: es la que registra la realidad material para crear la realidad cinematográfica. En *Sin City* y *The Spirit* la imagen fílmica es ficticia, está completamente

alejada de la realidad; por ende, en estas películas veremos únicamente la visión artística de los realizadores.

Para poder analizar el lenguaje cinematográfico y una película en sí, es necesario entender al discurso visual como texto, para así poder irlo descifrando y comprendiendo adecuadamente. Para descifrar un film como texto debemos fijarnos en lo que dice y no dice, es decir en las imágenes, colores, iluminación, espacios, etc. Según Lorenzo Vilches (1988: 42) todo texto visual está constituido por un sistema de la expresión y por un sistema del contenido, y ambos son inseparables. Esto quiere decir que cada película expresa un contenido que será analizado, posteriormente, por el espectador.

Según Marcel Martín (1990: 38) el primer aspecto de la participación creadora de la cámara lo constituye el encuadre porque transforma la filmación de la realidad en materia artística. “El encuadre es el espacio transversal que abarca el visor de la cámara y que luego reproducirá la pantalla” (Marcel Martin, 1990: 38). En otras palabras, el encuadre es la composición del contenido de la imagen, la forma cómo el realizador organiza el fragmento de realidad para que se lo vea en la pantalla. Dentro del encuadre podemos observar los planos.

“El plano es la unidad cinematográfica constituida por una serie de fotogramas consecutivos con unidad temporal, o es el punto de vista de una porción de espacio en un tiempo dado” (Romaguera, 1999: 19). Los planos cumplen funciones dramáticas y descriptivas; mientras más cerrado es el plano, es más dramático y mientras más abierto es, se vuelve más descriptivo. El tipo de plano está determinado por la distancia que hay entre la cámara y el sujeto, o por la longitud focal del objetivo empleado. Así hay plano detalle, primer plano, primerísimo primer plano, plano medio, plano americano, plano general y gran plano

general. Según la teoría de Romaguera (1999: 20-24) se puede caracterizar a los distintos tipos de planos de la siguiente forma:

**Plano detalle o primerísimo primer plano:** Indica la parte del rostro de un personaje o un objeto con el fin de mostrar algo particular en la narración, o de fortalecer una intencionalidad dramática.

**Primer plano:** Indica un objeto o la cabeza humana en su totalidad; destaca las facciones, gestos del intérprete y contornos de los objetos. Es menos impactante que el primerísimo primer plano, sin embargo, todo depende del momento dramático.

**Plano medio:** Este plano se observa cuando una figura humana a la altura de la cintura estamos viendo un plano medio largo, y a la altura del pecho es un plano medio corto. Permite la presencia en la pantalla de más de una persona por lo que su composición se vuelve más compleja.

**Plano americano:** Muestra los objetos cortados a la altura de la rodilla, está presente generalmente cuando los personajes se desenvuelven en un espacio determinado o cuando están dialogando.

**Plano general:** Enseña la figura humana completa en su totalidad e insertada en un espacio determinado. Tiene un sentido descriptivo.

**Gran plano general:** Indica el espacio total en el que se desempeña la acción. Tiene un sentido claramente descriptivo.

**Plano Secuencia:** Se rueda con continuidad espacio temporal, es decir, sin interrupciones. Así el tiempo real coincide con el tiempo cinematográfico.

Los ángulos con los que se muestra el plano son importantes ya que transmiten significados psicológicos o proporcionan diversos sentidos a las escenas. Según Romaguera (1999: 24, 25) existen varios tipos de ángulos como:

**Contrapicado:** Se da cuando el sujeto es fotografiado de abajo hacia arriba. Este ángulo destaca a personas u objetos sobre otras, produce la impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo.

**Picado:** Se da cuando el sujeto es fotografiado de arriba hacia abajo. Este ángulo indica inferioridad de un sujeto ante otro, ya que lo ubica casi al nivel del suelo.

Cuando se quiere mostrar en un mismo campo varios planos se da la profundidad de campo, y sirve para indicar varias acciones a la vez.

Según Joaquim Romaguera (1998: 29) el plano posee movimiento gracias a la manipulación de los objetivos, a los desplazamientos de la cámara o a la combinación de ambos. Las principales funciones de los movimientos de cámara son:

- Acompañar a un personaje u objeto en movimiento.
- Crear movimiento ilusorio de un objeto estático.
- Describir un espacio o de una acción.
- Definir relaciones espaciales entre dos elementos de la acción.
- Expresar subjetivamente la visión de un personaje en movimiento.
- Dotar de vida, de movimiento a un objeto o figura que permanece estático.

Los movimientos de cámara se clasifican en: *travelling*, panorámica, trayectoria y grúa.

Romaguera (1999: 29-31) los define de la siguiente manera:

**Travelling:** Desplazamiento de la cámara en el cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria de desplazamiento. Se divide en circular, hacia atrás y hacia adelante. El *travelling* circular describe a los personajes que están en la escena y el lugar donde se desarrolla. Cuando es hacia adelante cumple la función de acompañar al personaje. Cuando es hacia atrás es aniquilante.

**Panorámica:** Se produce cuando la cámara gira sobre su eje sin desplazarse. Puede ser vertical, horizontal, oblicua y circular. Generalmente tiene un valor descriptivo, aunque también puede tener valor narrativo. Se emplea para descubrir una acción o un escenario que no puede abarcarse de una sola vez.

**Trayectoria:** Es la combinación del *travelling* y de la panorámica, efectuada según las necesidades con ayuda de una grúa.

**Grúa:** Hace referencia a un movimiento amplio ascendente o descendente para situar la cámara a grandes alturas. Es descriptivo.

Según Martín Marcel (1990: 75) los movimientos de cámara se dividen en descriptivos y dramáticos. Los descriptivos se producen cuando la cámara describe un espacio o una situación con un claro sentido dramático, o cuando acompaña un personaje u objeto mientras se mueve. Los dramáticos se producen cuando la cámara mediante su composición, expresa el estado anímico de un personaje, o su punto de vista o cuando define la relación entre dos personajes.

Una vez que están grabadas todas las escenas de la película el director debe editarlas y aquí entra en juego una de las partes más importante en la realización de una película: el montaje. El montaje es la organización de los planos de un film, la combinación de imágenes y sonidos.



Consiste en escoger, ubicar y unir una serie de planos según la idea que se quiera mostrar. Por medio del montaje se enlazan las escenas y secuencias; así se permite que la película tenga forma y adquiriera sentido.

Lev Kulechov (en Flomenbaum, 2011: 43) creía que el montaje organiza los procesos cognitivos del espectador. Eso quiere decir que el montaje dirige los procesos en los que la mente del espectador interpreta lo visto. Por lo tanto, el montaje es el que le otorga significado a las películas y a las imágenes que observamos en ellas. La imagen obtiene fuerza cuando es situada en continuidad con otras imágenes, creando así un mensaje; de ahí de la importancia del montaje.

Por medio del montaje se da la manipulación del tiempo en un film. Cuando hay un salto hacia adelante se da el prolepsis, cuando se da la supresión de algo se produce la elipsis y cuando se da un salto hacia atrás se produce el analepsis.

Romaguera afirma (1999: 33-36) que existen varios tipos de montaje como:

**Montaje lineal o narrativo:** Consiste en la unión de planos en una secuencia lógica o sucesión cronológica para relatar un filme.

**Montaje paralelo:** Consiste en mostrar dos o más escenas no cronológicas simultáneamente.

**Montaje Invertido:** Se da en el caso de la analepsis y dela prolepsis, cuando hay saltos temporales al pasado o al futuro, entrelazados con el presente de la película.

**Montaje expresivo:** Tiene como objetivo producir un efecto puntual y directo a través del encuentro de dos imágenes, se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea. Está basado en yuxtaposiciones de planos.

Sergei Eisenstein (1989: 81) opinaba que el montaje es la parte más importante del lenguaje cinematográfico y el mecanismo más apropiado para llamar la atención del espectador y activar en él distintos estados emocionales, ya que es el que crea la idea que busca transmitir el film. Él creía que la función más importante del montaje se produce cuando responde a un objetivo expresivo; es decir cuando une varios elementos para crear un nuevo sentido.

Eisenstein (1989: 82-84) dividió al montaje en:

**Métrico:** Motor primario, basado en la longitud de los planos. Los trozos de los planos son unidos como en un compás, es basado en la repetición. Se obtiene tensión al disminuir la longitud de los planos.

**Rítmico:** Se basa en la continuidad de un patrón visual dentro de las tomas y está basado en el movimiento en el cuadro.

**Tonal:** Este tipo de montaje el movimiento es percibido en un sentido más amplio y abarca todos los componentes perceptibles del fragmento como: luz, sombra, posición de los objetos y composición del encuadre; produciéndose con la unión de todos ellos un sonido emocional del fragmento o tono general.

**Armónico:** Es un montaje de sonidos armónicos y fisiológicos. Intenta crear una emoción en el espectador. Su principal característica es la colisión, es decir que fuerzas contrarias chocan en el encuadre y sonoramente.

**Intelectual:** Desencadena varios niveles de expresión. Al ser una combinación de montajes produce una yuxtaposición de conflicto.

## **Elementos fílmicos no específicos:**

**Iluminación:** Es el factor específico de la creación de la expresividad de la imagen, contribuye a crear la atmósfera, sirve para definir y modelar las siluetas y los planos de los objetos. Crea la sensación de profundidad espacial, puede crear efectos dramáticos o una atmósfera emocional. Según cómo se trate, cómo se ilumine, en función de lo que se quiere mostrar, decir o expresar, tendremos luces naturalistas, expresionistas, contrastadas, ambientales, decorativas, atenuadoras, etcétera. “El arte de iluminar personaliza y distingue a menudo no sólo a quien lo ejerce.”(Romaguera, 1999: 42)

**Vestuario:** Forma parte del arsenal de los medios fílmicos de expresión, se puede definir 3 tipos de ropa en el cine:

**Realista:** Conforme a la realidad histórica.

**Pararrealista:** Moda de la época más estilizada, preocupación más por la belleza que por la exactitud.

**Simbólica:** Exactitud histórica sin importancia, el traje tiene la misión de traducir caracteres, tipos sociales, estados de ánimo.

**Color:** Romaguera (1999: 44) afirma que el color es un elemento capaz de aumentar el realismo de la imagen. El redescubrimiento del color data de mediados de los años 30. Tiene implicaciones dramáticas y psicológicas dependiendo de la tonalidad.

**Música y sonidos:** La música y el sonido cumplen varias funciones en el cine. Nos sumergen en la época de la película, crean suspenso o producen la sensación de felicidad, hacen más intensas las escenas, caracterizan o sustituyen a los personajes, dan ritmo a la acción o

pueden evocar emociones y sentimientos. Romaguera (1999: 46) opina que en las películas existe el sonido ambiental que es el que viene del ambiente en donde se desarrollan las acciones; y el sonido incidental, que es creado para producir énfasis en diversos objetos o situaciones.

## **2.2- Lenguaje cinematográfico de *Sin City* y *The Spirit***

### **2.2.1- Encuadre**

“El encuadre es la selección de la realidad que se quiere mostrar, la distancia relativa que existe entre el sujeto u objeto representado y el observador” (Romaguera, 1999: 48). El director de fotografía selecciona el espacio que verá finalmente el espectador de la obra, este espacio es el encuadre. Según la distancia, la situación y la inclinación de la cámara, se pueden conseguir diferentes expresiones de la realidad. En el marco del encuadre observamos una construcción de la realidad, no la realidad misma.

En *Sin City* se puede observar varios encuadres cerrados, mientras que en *The Spirit* los encuadres son más abiertos e indican mayor parte del escenario.

### **2.2.2 Planos**

*Sin City* está marcada por el uso de los primeros planos, estos son más expresivos y demuestran los estados de ánimo de los personajes, sus actitudes, temores, desesperación y miedos. Estos planos también los podemos observar en *The Spirit* pero no son tan frecuentes a diferencia como en *Sin City*. También podemos encontrar, en ambas cintas, el uso del primerísimo primer plano que resalta los gestos o reacciones de los personajes ante una acción determinada.

Constantemente también observamos planos detalles que generalmente retratan las armas, cigarrillos, gatos, fosforeras u objetos importantes que proporcionarán mayor sentido a los filmes. El plano detalle y primerísimo primer plano aportan mayor fuerza dramática al mensaje en ambas películas.

Otro factor común es el uso constante del plano medio corto, el plano largo y el americano. Estos planos son más usuales en *The Spirit* y generalmente se utilizan cuando hay diálogos; son descriptivos porque indican a los personajes y el escenario donde se está realizando la acción.

El guion de ambas películas fue sacado de cómics producidos. El cine tiene un lenguaje totalmente diferente al del cómic, sin embargo, los directores de las cintas trataron de que se parezcan lo más posible a los dibujos originales, por esta razón; se encuentra el uso frecuente de los planos medios y varios elementos que dan la impresión, muchas veces, de estar viendo tiras cómicas.

Las ciudades en ambas películas son el eje principal donde se producen las acciones de los diversos personajes. Estas son retratadas a través de planos generales, estrictamente descriptivos. Por medio de estos planos se observa los inhóspitos lugares y los escenarios, que son importantes porque proporcionan realidad dramática a los filmes. *The Spirit*, a diferencia de *Sin City* está marcada por la presencia de una mayor cantidad de planos generales. Por medio de estos se ve a los personajes interactuando en los diversos espacios. En esta película es importante mostrar el lugar donde se crea el hilo accionar porque suministra mayor cantidad de contenidos, indispensables para comprender el sentido de la cinta.

Se puede observar los planos de *Sin City* y *The Spirit* en diversos ángulos; estos permiten que el mensaje adquiera mayor fuerza por ejemplo el ángulo picado. Como se expresó anteriormente, este ángulo se observa cuando se muestra al sujeto de arriba hacia abajo e indica inferioridad de un personaje frente al que se ubica sobre él. Este ángulo se ve en varias escenas de *Sin City*, como cuando Jackie Boy quiere entrar a la casa de Shellie. Ella está ubicada constantemente en un ángulo picado lo que simboliza la autoridad que tiene Jackie Boy ante ella. Solo con observar los ángulos detalladamente se puede adelantar a los hechos que sucederán posteriormente; en este caso, a los maltratos físicos y psicológicos e igualmente nos ubica en la relación de poder que existe entre ambos personajes.

En el transcurso de las películas se encuentra varios ángulos picados pero estos, a diferencia del anterior ejemplo, son más descriptivos ya que muestran el escenario, los personajes y generalmente las escenas más violentas. Cuando son retratados de esta forma no transmiten contenidos psicológicos, sino que son creados para que los espectadores vean las imágenes desde otra perspectiva, totalmente diferente a la que se acostumbra observar; produciendo así belleza en las imágenes y en los encuadres. Los ángulos picados también retratan las sombras de los personajes cuando están en medio de una acción o disputa, lo que le quita un poco de carga violenta al hecho que se está enseñando.

También se puede observar ángulos contrapicados, que engrandecen a los personajes pues muestran su poder ante otros. Por ejemplo, en *Sin City* cuando el hijo del Senador Roark de color amarillo intenta matar a Nancy hay muchas tomas en las que se le ve a través de planos contrapicados; esto nos indica su fuerza y la hegemonía que tiene sobre ella. Estos ángulos transfieren significados psicológicos y nos indican un mensaje más complejo. En *The Spirit* los ángulos contrapicados nos transfieren el mismo mensaje cuando Octopus quiere

matar al Espíritu y le cuenta su plan para conquistar el mundo.

En ambas películas también se encuentra el uso de planos subjetivos, cuando los personajes observan algo, planos objetivos cuando los espectadores observan lo que sucede y planos secuencia cuando la cámara acompaña a un personaje.

### **2.2.3 Montaje**

Según Ghelli Nino en su libro *Estética del cine* (1959: 98), el filme está constituido por diversos trozos de montaje que producen un tiempo y espacio ideales. El montaje constituye el elemento básico de la narración cinematográfica. “El montaje, al unir ciertas secuencias, fija el desarrollo lógico de la acción cinematográfica, condicionando el desarrollo de la narración fílmica.” (Ghelli Nino, 1959: 99)

*Sin City* se divide en tres historias. La primera tiene un montaje lineal, que es interrumpido por el transcurso de las otras dos historias. Al final de la película se vuelve a mostrar la primera historia pero años más tarde, y esta también es contada con un montaje narrativo lineal. Las otras dos historias también son contadas a través de un montaje con la misma línea narrativa. Este montaje narra los acontecimientos de forma cronológica, aunque a veces se da un paso hacia el pasado para recordar una escena ya mostrada; en estos casos se utiliza el montaje invertido o analepsis.

*The Spirit* también es narrada por medio de un montaje lineal; se puede observar todos los acontecimientos progresivamente, con pequeñas analepsis que permiten adentrarnos a los recuerdos del Espíritu, como cuando era niño junto a Sand Saref o cuando regresó de la muerte.

Ambas películas también tienen un montaje expresivo, el cual enuncia por sí mismo un sentimiento o una idea. “El montaje crea un tiempo y espacio ideales que constituyen el elemento básico de la narración cinematográfica” (Gheli Nino, 1959: 84). En *Sin City* y *The Spirit* el montaje es uno de los elementos principales ya que permite enlazar imágenes para construir ideas y crear sentido a través de la fijación del desarrollo lógico de la acción cinematográfica; condicionando el desarrollo de la narración fílmica.

En *Sin City* también se puede encontrar un montaje paralelo, es decir cuando observamos dos escenas diferentes al mismo tiempo en la pantalla. Esto se da, por ejemplo, cuando Marv está caracterizando al Obispo a través de un narrador yo protagonista. Mientras se vea Marv, se alternan imágenes del Obispo y de los poderes que tienen en Basin City.

#### **2.2.4- Movimientos de cámara.**

En ambas películas se puede encontrar varios movimientos de cámara; el que está más presente es el *travelling*, es decir cuando la cámara se desplaza acompañando a los personajes u objetos. Hay *travelling* lateral, circular y hacia arriba; también se puede observar el movimiento de trayectoria y grúa.

El *travelling* circular lo se encuentra en *Sin City* cuando Dwight y Miho buscan la forma de recuperar la cabeza de Jackie Boy y unirse a la masacre. En *The Spirit* se observa en la escena final cuando Sand se está besando con el Espíritu, después de haber derrotado a Octopus. Este movimiento permite a los espectadores incluirse en la escena junto con los personajes.

En *The Spirit* se encuentra muy presente el *travelling* hacia adelante y atrás, generalmente para acompañar en el desplazamiento de los personajes. En esta película muchas veces la



cámara está estática, solo retrata el cuadro de forma general, para indicar el lugar donde surgen las acciones de los distintos personajes.

Se puede observar un ejemplo de grúa cuando se describe a las ciudades y los edificios de ambas cintas; este movimiento permite detallar los escenarios: “Los movimientos de cámara atraen la atención hacia ciertos elementos debido a la inclusión o exclusión de estos en el encuadre.” (Ghelli Nino, 1959: 62)

También se puede encontrar en las películas movimientos de cámaras que van de lo particular a lo general; es decir, se alejan de una escena para mostrar, a través de planos generales, dónde se está desarrollando la acción.

### **2.2.5 Música**

La música es uno de los elementos indispensables para entender el relato y el tema principal del filme. Amplifica la impresión visual y permite que los espectadores sientan y perciban el ritmo de las acciones. Por medio de la música las imágenes adquieren mayor intensidad y fuerza.

La música posee funciones expresivas porque crea el ambiente en donde se desarrolla la trama de las películas, de igual manera acompaña las acciones de los personajes y está relacionada con las emociones y connotaciones psicológicas de los mismos. Su función es comunicar, transmitir y dar a entender de mejor manera el mensaje del relato.

Varias escenas de violencia y acción de *Sin City* y *The Spirit* están acompañadas de música que va acorde con las imágenes que se están mostrando. Esta música permite que los espectadores se conecten directamente con las películas y con los personajes, ya que

transmiten su miedo, su tensión o, incluso, su desesperación. Hay algunas escenas de ambas cintas que no tienen música; esto se da porque se quiere poner énfasis en los diálogos.

En *The Spirit* la música es parte fundamental del relato ya que está presente en casi todas las escenas. Algunas veces describe los sentimientos de los personajes, los recuerdos, la sensualidad, produce suspenso, duda, o solo crea la ambientación. Por ejemplo: cuando se describe una pelea la música es rápida con varios sonidos, pero cuando se muestra un monólogo interno, generalmente del Espíritu, la música es más suave y personal.

La música en ambas cintas fue creada para el filme, es decir que una banda sonora creó todos los acordes para acompañar a cada escena.

#### **2.2.6- Color**

El color es una de las herramientas de mayor significación en las películas porque es el que crea la atmósfera donde se desarrollan las acciones, ayuda a describir las características psicológicas de los personajes, nos muestra la importancia y significado de diversos objetos y permite crear distintas connotaciones.

La función estética del color en el film no puede ser adecuadamente examinada si se prescinde de las reacciones físicas y psicológicas que están ligadas a la existencia del color, no solo en el arte, sino también en la vida real. La idea del color está íntimamente ligada a un objeto, y por reflejo, a sentimientos. El color se convierte en el principal elemento de interpretación y representación de la esencia de los personajes y del mundo representado; se identifica con el mundo poético del autor. (Ghelli Nino, 1959: 195)

En ambas películas predominan los colores blanco y negro. Esto, además de situar al espectador en el ambiente de las ciudades, se justifica porque las cintas provienen de tiras cómicas, entonces, el uso del color contribuye a dar la idea de que cada escena y personaje forma parte de una historieta. Los directores de las películas buscaban que estas se

pareciesen lo más posible a las historietas para no perder la esencia del mensaje. El blanco y negro también nos sitúa en el ambiente lleno de corrupción, violencia, inestabilidad y miedo del que surgen los diversos personajes.

En *Sin City* cuando observamos las escenas que se desarrollan en el bar, donde varios de los personajes de toda la película se reúnen, el color ya no es blanco y negro y la atmósfera adquiere, solo en ese sitio, una tonalidad café. Esto demuestra que en el lugar, a pesar de no ser muy confortable o tener lujos, los personajes se sienten tranquilos; podría simbolizar una especie de hogar que permite unificar a los solitarios protagonistas.

En *The Spirit* el uso del color es diferente. Las escenas no son solo en blanco y negro, sino que tienen colores opacos con tonalidades cafés. Cuando se produce un analepsis la atmósfera toma un color sepia y mientras se desarrolla la cinta podemos observar tonos opacos, que nos permiten ver claramente la tonalidad del ambiente, de los objetos, los personajes y el vestuario. Estos colores son fríos y están puestos para acompañar visualmente el mensaje.

Se puede observar en *Sin City* y *The Spirit* el uso de colores vivos para expresar las ocasionales explosiones emocionales de los personajes. También se utilizan para elaborar un contraste que proporciona mayor fuerza y belleza a las imágenes. Los colores también acentúan los momentos de violencia de las cintas y los sentimientos de los personajes.

Las distintas tonalidades cromáticas están ligadas a ciertos elementos reales (rojo/sangre, verde/prados, azul/cielo), y esto constituye la relación entre colores y sentimientos. El elemento cromático, combinado diversamente con la iluminación, constituye uno de los factores esenciales de la intensidad expresiva de la representación escénica. (Ghelli, 1959: 190)

Ambas cintas transmiten mensajes a través del color de sus imágenes. De esta manera

retienen la atención del espectador y juegan con sus percepciones a través de los contrastes. Cada color tiene diferentes simbolismos según el objeto, el personaje y el entorno en el que esté ubicado. Esto se explicará de mejor manera en el análisis simbólico de las películas, pero de forma general se expondrá a continuación los significados de los colores que están más presentes en las películas.

**Rojo:** El color rojo tiene varias y diversas connotaciones. Simboliza la seducción en *Sin City* cuando observamos a Goldie y el vestido de la mujer que aparece en el prólogo. En *The Spirit* el rojo también simboliza seducción en la corbata del Espíritu ya que este personaje encarna a un conquistador.

En ambas películas encontramos el color rojo constantemente en las escenas violentas, para destacar la sangre, las heridas de los personajes y el cielo después de que culmina una pelea. En este contexto el color simboliza la muerte.

Cuando aparecen patrullas de policías sus luces tienen un color rojo, esto representa el orden aunque este contexto varía según la cinta. Por ejemplo, en *Sin City* los policías son corruptos y utilizan su poder para conseguir lo que quieren; entonces, en este caso, el rojo representaría lo malo, lo corrompido y los intereses propios. En *The Spirit*, en cambio, los policías no representan a personajes corruptos; ahí el color rojo sí representaría la justicia y la ley.

**Amarillo:** El amarillo lo observamos en *Sin City* en el cabello de Goldie, lo que representa la abundancia y la atracción. También está presente en Junior Roark; en este personaje el color simboliza la enfermedad, la ambición y la maldad. En *The Spirit* observamos el color amarillo en el manto de Sand; en este objeto simboliza el poder y la codicia.

**Azul:** El color azul es considerado como símbolo espiritual, por esto lo observamos en los ojos de la prostituta Becky y en los del Espíritu. En Becky simboliza la ingenuidad y la inocencia, pero también la traición. En el Espíritu representa la plenitud y el amor que tiene este personaje por la vida y por su ciudad. El azul también lo observamos en el traje de Miho; en ella representa la confianza y tranquilidad ya que este personaje puede ser una especie de salvadora.

**Blanco:** El color blanco tiene también múltiples interpretaciones. En algunas escenas de las películas este color reemplaza al rojo de la sangre. Esto quita realismo a las partes violentas, a la vez que representa la muerte pero en un sentido de purificación. Por ejemplo, cuando Jackie Boy y Kevin son asesinados el blanco es uno de los colores que más resalta; esto simboliza la paz, tranquilidad y justicia ya que estos dos personajes, moralmente malos, acaban de morir. También representa el saneamiento que se produce en el cuerpo después de la muerte porque un cuerpo sin conciencia no puede cometer delitos o actos malignos, por lo tanto la muerte da paso a la purificación.

En *The Spirit*, cuando muere Denny Colt su sangre también es mostrada en blanco, en este caso se utiliza este color para quitar realismo a la escena y simboliza la inocencia del personaje.

**Verde:** El color verde se encuentra en los ojos de la chica que aparece en el prólogo de *Sin City* y en los ojos del obispo Patrick Henrick. Los ojos son una parte del cuerpo muy importante ya que se cree que permite ver el yo interior de las personas. El color verde tiene una estrecha relación con el nivel emocional. En *Sin City* los ojos de estos personajes adquieren este color para adentrarnos al espectador en sus sentimientos. En estos casos, demuestran la tristeza, temor e inseguridad.

**Naranja:** Este color se puede ver en el frasco de las pastillas de Marv, lo que representa el estímulo que este personaje recibe al tomarse las medicinas. También resalta la acción que se está desarrollando, lo que permite comprender su enfermedad y la necesidad que tiene por encontrar sentido a su vida.

### **2.2.7 Puesta en escena**

La puesta en escena o composición se refiere a la forma en la que está compuesto el escenario; es decir, la manera cómo están ubicados los objetos, los personajes y sus interpretaciones, los sonidos y silencios, los vestuarios, los escenarios y cómo todo esto crea un mensaje con una o varias connotaciones. El director organiza la puesta en escena del rodaje, conforma el plano con todos los elementos que son importantes para construir el sentido de la película.

Jacques Aumont en su libro, *El cine y la puesta en escena*, (1996: 105) plantea que en la puesta en escena está en la raíz de todo arte cinematográfico, en la medida en que el cine consiste en filmar cuerpos humanos que actúan, experimentan y viven en un cuadro, en un medio, en un escenario; en la medida en que cuentan historias.

La escenografía asume en el film dos funciones fundamentales: una esencialmente ligada con la realización, que determina el lugar donde se desarrolla la acción; otra, relacionada con el film como obra compleja, en cuanto constituye la determinación figurativa y narrativa del ambiente fílmico. La elección de los elementos cinematográficos debe satisfacer esa doble exigencia: práctica y estética. (Ghelli Nino, 1959, pág.147)

La escenografía de las cintas analizadas contiene varios elementos visuales. Los escenarios de *Sin City* y en varias tomas de *The Spirit* fueron creados en computadora, para esto se utilizó la técnica del *Digital Backlot*, un procedimiento de filmación en el que no se utilizan

escenarios reales; el rodaje se desarrolla con los actores en un sitio vacío con un fondo verde, por lo tanto los lugares y objetos son artificiales.

La iluminación, de igual manera, se hizo de forma digital, lo que facilitó que varias secuencias de las películas tengan intensidades diferentes en el color y la atmósfera; así se consiguió que las escenas extremadamente violentas estén edificadas de forma estilizada. “La iluminación puede revestir un apreciable valor cuando asume funciones de orden figurativo, narrativo o expresivo, confiriendo especial relieve plástico a ciertos elementos del cuadro.” (Ghelli, 1959: 66)

El vestuario es simbólico, es decir representa estados de ánimo o clases sociales, y además va de acuerdo con la construcción de cada personaje y los escenarios; también fue creado digitalmente en *Sin City* lo que produce armonía y uniformidad en el contexto de la cinta.

En *The Spirit* el vestuario del personaje principal fue creado de forma digital, pero el de los otros personajes fue creado especialmente para la película, para caracterizarlos, no tiene nada que ver con la época. Octopus es un personaje que constantemente aparece con diversos vestuarios que están cargados de connotaciones simbólicas, al igual que su ayudante Silken Floss.

### **2.2.8 Narrador**

Narrador es quien cuenta las historias. En *The Spirit* y *Sin City* predomina el uso de un narrador protagonista; que nos va comentando lo que sucede, en primera persona, según sus punto de vista y teniendo como parte fundamental la subjetividad. Este tipo de narrador relata a través de un monólogo interno, por lo que conocemos sus sentimientos, deseos y pensamientos frente a una situación.

Cada uno de los protagonistas de las tres historias de *Sin City* (Marv, Hartigan y Dwight) narra lo que sucede a su alrededor y también se observa su perspectiva frente a los personajes y acontecimientos. En *The Spirit* toda la película es narrada por el Espíritu, el cual nos comenta constantemente su pensamiento, recuerdos y dudas. Los espectadores formamos parte de la conversación que tiene consigo mismo.

### **2.3- Sistemas simbólicos de *Sin City* y *The Spirit***

Según el diccionario de la Real Academia Española la palabra símbolo significa “la representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con esta por una convención socialmente aceptada.” Esto quiere decir que los símbolos son los significados que se da a ciertas cosas según previos acuerdos culturales; por esta razón, representan diversos significados según la persona, el lugar donde se encuentre y la cultura a la que forme parte. El símbolo es la forma de exteriorizar una idea o un pensamiento; evoca sentimientos y valores.

Según Metz Christian (1988: 68) los signos están asociados con los símbolos. El signo tiene un doble elemento: significante (lo que percibimos) y significado (lo que entendemos); es referente de algún objeto, es decir indica lo propio de alguna cosa. El símbolo, en cambio, aparte de significar lo propio, transmite un mensaje que deviene de las ideas y de la forma en que está construido. Por ejemplo, el símbolo de perro es compañero del hombre y el signo de perro es animal de cuatro patas, mamífero, etc.

Un símbolo puede estar conformado por información real, extraída directamente del entorno, por lo que será reconocible fácilmente; también puede estar conformado por elementos visuales que no tienen ninguna similitud con los objetos del entorno real, por lo



que para descifrarlo se necesitará tener un mayor conocimiento. Los símbolos van más allá de lo que se puede ver visiblemente.

Los sistemas simbólicos son mecanismos cuyo funcionamiento son códigos o estructuras de signos que constituyen los modos de relación entre las personas. Integran los miembros de una colectividad social, condicionando la reproducción del grupo mismo, es decir las formas de pensar actuar sentir que se prolongarán en las distintas generaciones. (Velasco Rubén, 2010: 25)

Los sistemas simbólicos son esquemas de integración con procesos de comunicación que construyen un sentido de realidad del mundo. El sistema simbólico es el que aprueba o desaprueba actitudes, pensamientos, expresiones, discursos, etc. y por tanto permite la aceptabilidad.

Diariamente, consciente o inconscientemente, se recurre al uso de los sistemas simbólicos porque al percibir algo, se lo segmenta en diversas categorías que llevarán a estructurar variadas interpretaciones, que dependerán de los sentimientos que nos remita el objeto o sujeto, del entorno en el que se sitúen y de las similitudes que encontremos con otros objetos.

El sistema simbólico puede construirse a través del imaginario que determina los valores, actitudes, reglas y comportamientos de la sociedad e interpretarse de diversas maneras dependiendo del tiempo y el lugar.

Al escuchar un mensaje están presentes diferentes formas simbólicas, ya que no se fija únicamente en lo que dice textualmente, si no que se toma en cuenta la forma en que es transmitido como la intensidad de voz, el tono y la gesticulación; esto puede cambiar todo el contexto de lo que se quería decir. Por ejemplo, si una persona mientras da un discurso se pone a temblar, sudar y su voz no tiene mucha fuerza, eso demostrará inseguridad de la misma, aunque esté expresando con palabras algo totalmente diferente.

Neyla Pardo en su artículo *Violencia simbólica, discursos mediáticos y reproducción de exclusiones sociales* (2013: 43), sostiene que una frase no puede desarticularse de su estructura aunque signifique algo, pues para comprenderse como objeto de comunicación posible, se requiere añadir su significado y el sentido aportado por los sistemas simbólicos utilizados en ella: “La percepción, la interpretación y el peso asignado a las formas simbólicas, están condicionados por la ocasión, el escenario y el medio específico en que son transmitidas.” (Pardo, 2013: 46)

En el cine, varios directores también emplean símbolos para construir el mensaje, ya que gracias a su utilización, se producen imágenes con mayor fuerza que sugieren una doble lectura, transmiten mayor cantidad de contenidos y hacen que las películas se vuelvan más complejas.

El arte cinematográfico está lleno de expresiones simbólicas. Los símbolos, en el caso de análisis del filme, hacen referencia al mensaje que está oculto detrás de la historia. Cuando los planos, montajes, movimientos de cámara y fotografía de una película transmiten mayor cantidad de significaciones, permiten que la interpretación le otorgue un sentido que rebasa lo que representan.

“El filme es, como todo objeto de comunicación un sistema de signos” (Brisset Demetrio: 77). Según Pierre Sordín (en Pardo, 2013: 49), la semiótica clasifica los tipos de signos utilizados en el cine y los reagrupa en la medida en que van relacionándose los unos con los otros. Después esas combinaciones de elementos simples llegarán a producir una significación. *Sin City* y *The Spirit* poseen varios signos con significados propios; sin embargo, cuando se los une unos con otros crean nuevas significaciones que proporcionan mayor fuerza al mensaje que buscan transmitir.

Los colores son uno de los elementos visuales con mayor cantidad de información, tienen significados asociativos, están relacionados con las emociones y, en ambas películas, poseen una gran cantidad de contenidos simbólicos. Como se mencionó anteriormente, *Sin City* y *The Spirit* son retratadas en blanco y negro, sin embargo, se pueden percibir algunos colores que simbolizan los fuertes contrastes que encontramos en las cintas. El hecho de que se muestren los colores en blanco y negro demuestran la obscuridad de la atmósfera en donde se desarrollan las historias.

Varios planos de las películas son mostrados como dibujos, como si fueran cómics, donde el color blanco resalta y transmite varios mensajes. Esto sucede generalmente en las escenas cargadas de violencia, creando en los espectadores la sensación de irrealidad. Pero también se pueden analizar desde la parte del color. El blanco simboliza la justicia, la tranquilidad, y resalta; por ejemplo, cuando muere el asesino y caníbal Kevin, quien como ya he mencionado, encarna a un personaje moralmente malo; por lo tanto el blanco simbolizará la justicia y el orden producido por su fallecimiento.

En *The Spirit* la silueta del Espíritu y sus zapatos son retratados, igualmente, en color blanco, esto nos indica la rectitud y bondad del personaje. Esta simbología representa lo mismo cuando se observa el color blanco en la corbata de Hartigan. El blanco en estos casos simboliza la ayuda y la salvación.

El color rojo es uno de los que más contrasta en las películas y posee variados significados según el contexto en el que es insertado. Por ejemplo, el Espíritu tiene una corbata roja que resalta en su atuendo negro. Esto simboliza el poder, asociado con la vitalidad y la ambición; también demuestra confianza, coraje y una actitud optimista ante la vida. Solo al ver los colores de la ropa del personaje principal de *The Spirit*, podemos darnos cuenta cómo serán

sus actitudes y la forma en que está construido.

Las luces de los carros de policías también tienen color; esto demuestra el poder de la policía ante otros. Los zapatos de Dwight, el personaje principal de una de las historias de *Sin City*, en varios planos también tienen color rojo, lo que simboliza el dinamismo y la seguridad del mismo. En cambio, el color rojo en los labios y vestido de Goldie simboliza la sensualidad y el deseo. Podemos observar que el mismo color, insertado en otros contextos promueve diferentes lecturas.

El verde es otro de los colores que, insertado en las películas, produce diversos significados. Por ejemplo cuando al inicio de *Sin City* se ve a la mujer que es asesinada, en ciertos momentos podemos ver cómo sus ojos van tomando un color verdoso. El verde oscuro simboliza el principio de la muerte, la negación de la vida y la alegría. Con esto se da cuenta que la chica está triste, con miedo y preocupaciones y que algo malo le sucederá. Las mismas imágenes ya nos adelantan a los hechos.

Otro de los colores que posee varios contenidos simbólicos es el amarillo. En *Sin City*, el hijo del Senador Roark, aparece con su piel de color amarillo, lo que causa un fuerte contraste en las imágenes de la película. En este caso el amarillo, como se mencionó anteriormente, simboliza la enfermedad física y psicológica del personaje, su maldad y la venganza que busca.

En *Sin City* y *The Spirit* aparecen constantemente truenos, rayos, lluvia y nieve. Estos elementos simbolizan el ambiente tétrico y frío donde se desarrollan los conflictos. También representan lo triste y oscuro de las ciudades. Los rayos son descargas naturales de electricidad estática, producida durante una tormenta eléctrica. Simbolizan la furia de la

naturaleza y la destrucción. Esto va acorde a la extremada violencia que se retrata en las cintas, donde la muerte y la destrucción son la única salida. “Para los aztecas de México, el rayo estaba representado por el dios Xolotl en figura de un perro, que al mismo tiempo era acompañante de los muertos.” (Morante López, 2000: 40)

Federico García Lorca (en Arango Antonio, 1995: 149) plantea que la lluvia es la representación simbólica de la purificación. Varias de las escenas de violencia de las cintas están acompañadas de lluvia; si insertamos el pensamiento de García Lorca, la lluvia simbolizaría en las películas la purificación que se logra a través de la muerte y la destrucción.

Las armas que aparecen constantemente en las películas simbolizan el poder y la fuerza; también la virilidad, donde el hombre dominante gana la batalla. En *Sin City* casi todos los personajes fuman, lo cual hace trascendentales a los cigarrillos y a las fosforeras. Estos objetos simbolizan la tranquilidad en muchos casos, ya que los personajes fuman cuando han terminado de cumplir lo que se proponían. También simbolizan los nervios e inseguridad. El tabaco es conocido como una droga que calma y tranquiliza; los personajes lo ingieren ya que están constantemente expuestos a situaciones tensas.

En *The Spirit* encontramos varios gatos que suelen acompañar al personaje principal. Estos animales tienen un doble simbolismo, para la cultura egipcia representaban a las deidades y a los dioses, pero también pueden ser vistos como símbolos negativos, representando la lujuria, la crueldad y la desgracia; portadores de mala suerte. Para la cultura Celta; por ejemplo, el gato representaba el guardián del otro mundo.

En esta película su simbología va relacionada con el pensamiento Celta ya que acompañan al Espíritu, el vigilante anónimo de Ciudad Central, que en cierto modo podría ser de otro

mundo ya que resucitó de la muerte. Los gatos son estoicos, es decir que nunca se quejan aunque sientan dolor, aguantan como ningún otro ser vivo el sufrimiento, son silenciosos y misteriosos. Esta calificación va de acuerdo con la personificación del Espíritu porque este personaje se recupera rápidamente, lucha a pesar del dolor que siente y trata de nunca darse por vencido; a la vez que esconde un gran secreto a través de su antifaz, lo que lo vuelve misterioso e indescifrable.

En *The Spirit* la muerte es representada a través de una mujer, con silueta hermosa y llena de luz. Si leemos esto desde las categorías psicoanalíticas, el hombre está ligado a la cultura y la mujer está ligada a la naturaleza, porque es productora de vida. Generalmente el hombre ha buscado desligarse de la naturaleza, porque la conciencia del ser humano, la razón, le impide ser una totalidad con la misma. La única forma de conexión se produce a través de la muerte, ya que cuando morimos volvemos a ser parte de un todo infinito. Por esta razón, la mujer vendría a representar la muerte, es el enlace entre hombre y naturaleza.

En *Sin City*, una de las historias muestra la guerra entre policías y prostitutas; en ella, uno de los policías tiene tatuada una esvástica, una cruz cuyos brazos están doblados en ángulo recto y que tiene diferentes significados simbólicos de varias culturas. La esvástica está generalmente asociada con la ideología nazi, donde representaba la raza aria y la lucha por la victoria del hombre con una supuesta superioridad racial. En la película esto simboliza la creencia de superioridad de los policías y la dominación que buscaban ante los otros personajes.

La esvástica también está presente en *The Spirit* cuando Octopus está vestido como nazi y da un discurso ante el Espíritu. Incluso en esta escena aparece la fotografía de Hitler. La música que se escogió para estas tomas está relacionada con el contexto y proporciona

mayor fuerza al mensaje que se está mostrando. Esta escena simboliza la igualdad existente entre las personalidades de Octopus y Hitler; los dos buscaban poder para controlar el mundo, se creían superiores, querían resaltar ante los más débiles y dominar frente a otros.

En la última escena de *The Spirit* Octopus aparece con un rayo tatuado en el contorno de las cejas. Ese rayo en la cultura griega es el símbolo de Zeus, el Dios más importante y fuerte. Partiendo de este contexto, las cejas de Octopus simbolizarían la comparación que este personaje tiene con un Dios, por tener poderes sobrenaturales y por querer ser inmortal y subyugar a los demás.

Octopus tiene un escuadrón de secuaces, producto de una serie de experimentos. Estos tienen en sus camisetas los nombres de Ethos, Logos y Phatos. “*Logos, Pathos y Ethos* son tres palabras que representan las tres condiciones que, en la Retórica de Aristóteles, debe reunir un buen discurso” (Rodríguez Porras, 2002: 35). Aristóteles (en Rodríguez, 2002: 36) pensaba que un correcto discurso debe apelar a tres dimensiones distintas en las personas para poder persuadirlas; estas dimensiones son conocidas como *logos, ethos y pathos*, donde *ethos* es la personalidad, la identidad del emisor, *logos* demuestra la lógica del mensaje y *phatos* los sentimientos que puede evocar un cierto discurso.

En *The Spirit* el contexto antes mencionado no tiene nada que ver con la caracterización de los secuaces de Octopus; ya que estos carecen de lógica, personalidad y sentimientos. Lo que demostraría una antítesis entre el significado de los vocablos griegos y las actitudes de los personajes.

El sombrero de Espíritu es un objeto importante que puede ayudar a caracterizarlo. Está relacionado con las películas de género *western*; en estas cintas, uno de los elementos

indispensables en la vestimenta de un buen luchador era su sombrero; representaba un símbolo de seguridad, respeto y grandeza. Esto simboliza lo mismo en *The Spirit*; el sombrero del protagonista es una parte trascendental en su vestuario porque le proporciona estabilidad, presencia y seguridad.

Otro objeto que cabe analizar en *The Spirit* es la manzana que come Silken Floss mientras Octopus elimina brutalmente a sus secuaces. La manzana simboliza la discordia, pecado, sabiduría, belleza femenina, inmortalidad, renacimiento y paz, lo que va relacionado con la caracterización de Silken Floss.

### **2.3.1- Construcción del mensaje**

Por medio de las películas se ve reflejada una humanidad con otros valores, en donde la violencia rige las actitudes y comportamientos de las personas. El mensaje de ambas cintas quiere mostrar que en una sociedad corrompida la violencia es la única salida. La capacidad expresiva de las cintas no se centra en la consistencia del hilo argumental, sino en la manera cómo se planifica la puesta en escena, en la forma en que están insertados ciertos símbolos, en la actuación de los personajes, colocación de objetos, montajes, etc. Así cada elemento adquiere un valor autónomo, asociado con un efecto que generará reacción en los espectadores.

### **2.3.2- Representación de los personajes**

Los personajes son uno de los elementos fundamentales que permiten el desarrollo de las películas ya que dan vida a las obras creando, muchas veces, fuertes conexiones con el público. Una obra no se puede desarrollar sin la presencia de los personajes porque son el eje fundamental que sitúa al espectador en el contexto del mensaje. En ambas películas es



posible encontrar diversos personajes pero con vidas similares; así por ejemplo, ninguno tiene familia, un hogar estable; la vida de la mayoría se desarrolla en las calles y su único método de supervivencia es la violencia.

Basin City y Ciudad Central son dos personajes más, como era ya en las novelas. Aquí, gracias a la originalidad de la propuesta, somos testigos de cómo el campo de juego de las traiciones, sobornos y los perjurios de los personajes se suceden en un entorno tan tétrico como vilmente hechizante. A través del laborioso trabajo de post-producción vemos unas ciudades que parecen vivir una perpetua noche, donde la lluvia describe como nadie esa tristeza intrínseca en las emociones e inevitables caminos al desastre de esos personajes nacidos de la mente de Frank Miller. (Rodríguez Sánchez Daniel, 2005: 29)

En *Sin City*, cada personaje se construye en función de una narrativa particular:

- Goldie y Wendy se caracterizan por su sensualidad y su poder de seducción. Nancy Callahan representa a una niña inocente marcada por un fuerte trauma que le cambió la vida, enamorada de un personaje mucho mayor a ella que sacrificó su vida para salvarla.
- Hartigan representa a la figura del héroe clásico que busca cumplir las normas y hacerlas respetar. Es un personaje que se empeña en mantener la moral, la esperanza y sus ideales. Intenta que el bien triunfe sobre el mal. Para él matar no es algo bueno, sin embargo no es malo cuando él lo hace porque lo hace para salvar a los indefensos.
- Miho es una prostituta que asesina brutalmente a sus enemigos, sin sentir ningún tipo de culpa o de remordimiento, más bien se puede notar el placer que siente cuando acaba con algún personaje y la admiración que tienen por ella sus compañeras.
- Gail representa a una líder, una guerrera que está dispuesta a sacrificarse y luchar por el bien de su colectividad. Shellie personifica a una mujer tranquila, con temores,

sumisa, débil que está en la búsqueda de un futuro mejor. Becky encarna a una mojigata traicionera que solo busca su bien personal.

- El Cardenal Patrick representa a un personaje corrupto y enfermo que abusa de su poder. Posee graves trastornos psicológicos ya que supuestamente está en el camino del bien, sin embargo es caníbal junto a Kevin y se contenta con la muerte de las prostitutas, que para él no valen nada. Kevin es un personaje que requiere de un análisis completo ya que se muestra como un joven tímido, retraído, solitario, con una vestimenta inocente pero con un trastorno mental fuerte, lo que lo lleva a cometer diversos asesinatos y a comerse los cuerpos. Podemos encontrar una doble moral en estos dos personajes.
- Roark Junior representa una persona enferma física y psicológicamente, hasta el punto de transmitir mal olor. Encarna a un sujeto dañado, vengativo, pedófilo y asesino. El Senador Roark personifica a un ser corrupto que abusa de su poder, al igual que Jackie Boy.
- Marv es uno de los personajes principales de *Sin City* y representa a una persona discriminada por su apariencia, enferma y extremadamente violenta, pero que podría sacrificar su vida por el amor de otro y por sentirse querido, lo que demuestra la necesidad de afecto que tiene.
- Dwight representa a un conquistador que lucha por proteger a los indefensos y busca terminar con los maleantes.

En *The Spirit* los personajes también representan valores así:

- Silken Floss personifica a una mujer sin remordimiento o moral ya que mata sin demostrar un mínimo de sentimiento. Es inteligente y lucha por conseguir lo que

quiere.

- Sand Saref representa a una mujer ambiciosa cuyo único objetivo es tener lujos, joyas y ser importante. Ellen, en cambio, personifica a una persona retraída que sacrifica su vida por estar a disposición de su amado. Es un personaje abnegado que se conforma esperando que las cosas algún día sean diferentes.
- Morgenstem encarna a una policía apasionada, novata e inteligente que busca prepararse para ascender en la vida.
- El Espíritu, el personaje principal encarna, como se dijo anteriormente, un seductor, un héroe que busca que el bien imponga al mal. Su vida se centra en la lucha y el sacrificio, generado por el amor que le tiene a su ciudad.

Como se ha visto en este capítulo, gracias a la teoría de Joaquim Romaguera, se ha podido analizar los filmes y los aspectos indispensables que hay que tomar en cuenta para interpretar el mensaje que la cinta quiere transmitir. El lenguaje cinematográfico es el que proporciona sentido a las obras; cada elemento ayuda a fundamentar el contexto que se quiere mostrar. Las dos películas poseen varias similitudes en su lenguaje cinematográfico y en su mensaje; ambas provienen de los cómics y resaltan la violencia como eje fundamental de sus tramas.

### **Capítulo III:**

#### **Similitudes que deslumbran**

En el presente capítulo se analizará y comparará los momentos violentos de cada película para establecer si hay similitudes en el mensaje que transmiten. Se identificará las escenas surrealistas, su significado y la razón por la que fueron utilizadas en los diversos contextos.

Se mostrará ejemplos de cómo se banaliza la muerte en cada cinta para finalmente, a través de la teoría cinematográfica formalista de Rudolf Arnheim, Hugo Münsterberg y Sergei M. Eisenstein, demostrar que la violencia en *Sin City* y *The Spirit* transmite contenidos estéticos.

### **3.1- Análisis comparativo de los momentos violentos de *Sin City* y *The Spirit***

Podemos observar en ambas películas varias escenas de violencia, porque el mensaje de las mismas es mostrar a sociedades corrompidas en donde la violencia es una forma de vida. Los personajes de las cintas siempre están armados, atentos ante cualquier situación y dispuestos a luchar por protegerse y para conseguir lo que quieren. Las peleas son algo cotidiano en ambas ciudades.

Las tres historias de *Sin City* están marcadas por la violencia y en cada una encontramos una lucha en la que el personaje principal gana frente a sus contrincantes. En la historia de Hartigan cuando va a salvar a Nancy por primera vez, hay una escena violenta cuando está luchando con el hijo del Senador Roark. Observamos como los dos personajes se hieren; sin embargo, no lo vemos de forma tan explícita ya que las imágenes son retratadas en blanco y negro, al igual que la sangre; esto quita realismo a lo que se está mostrando.

En la tercera historia se ve la violencia en la lucha entre prostitutas y policías. Cuando se unen todos los personajes a través de una gran masacre, se puede observar una violencia extrema en la que los participantes disfrutan de la matanza y se sienten felices por lo que sucede; se ve la satisfacción que sienten por las muertes de sus enemigos. Para ellos es común o normal acabar con la vida de una persona, no hay ningún tipo de remordimiento ya que los valores existentes en esas sociedades ficticias son muy diferentes a los creados en el

mundo real. Esa escena más que mostrar cuerpos sangrientos indica las armas y los destellos de luz que salen de las mismas al ser utilizadas.

Tanto en *Sin City* como en *The Spirit* en los momentos en que surge una pelea no se la distingue directamente, sino que se la observa a través de las sombras que reflejan los cuerpos que están luchando. Este recurso hace que no percibamos el momento violento tan claramente, por lo que el acto no produce ninguna reacción negativa ni rechazo por parte de los espectadores.

*The Spirit* muchas veces pone énfasis en los sonidos para representar la violencia. Por ejemplo, en lugar de mostrar los golpes de forma visual, solo se escucha los sonidos de los mismos, al igual que el chasquido de las armas y de las cortaduras de los cuchillos. Esto de la misma manera que el anterior recurso, es utilizado para no ser tan explícitos al exhibir las escenas violentas y para hacer que los espectadores se imaginen, se conecten y participen en el momento de recibir el mensaje de las cintas.

En las películas divisamos el uso continuo de armas de fuego, de todos los tipos y tamaños, pero también observamos que los personajes luchan cuerpo a cuerpo, que aguantan excesivos daños y que no terminan de pelear hasta acabar con su rival.

Algo que cabe destacar es el desapego existente entre los personajes, todos matan o terminan con cientos de vidas sin sentir ningún tipo de remordimiento o culpa. Tampoco se ve que sufren cuando muere un compañero o amigo. Como la muerte es algo tan común, están acostumbrados a eso. No se aferran a la vida, si no a luchar por sus ideales y para que no gane el enemigo. Ambas cintas retratan a personajes con una moral diferente, que se dejan llevar por sus instintos de supervivencia.

Por ejemplo, cuando Silken Floss mata a los secuaces de Octopus no siente ningún remordimiento, transmite desafección. De igual manera cuando hace que el gato se desvanezca, está apática ante ese acto tan violento o, incluso cuando muere Octopus, solo está pensando en sus nuevos planes, sin importarle lo sucedido. Esto se da porque, como se dijo anteriormente, la violencia en la vida de los personajes es algo cotidiano, que de cierta forma se vuelve normal; así se le quita importancia a la muerte. Cuando algo se vuelve común pierde su trascendencia, es decir, no inspira ningún tipo de sentimiento.

Uno de los sentimientos que preside el comportamiento de varios personajes de las películas es el amor. Pero este amor es mostrado desde otras perspectivas ya que no está relacionado con la paz, el respeto u otros valores impuestos en nuestra sociedad. Es un amor por la ciudad, por la venganza, por protección y está relacionado con lo imposible. Los personajes de ambas cintas luchan e inclusive sacrifican su vida por un amor imposible.

Por ejemplo, Marv se enamora de Goldie, un amor imposible ya que ella busca únicamente para que la resguarde. A pesar de esto, él sacrifica su vida para vengar su muerte. Hartigan de igual manera va a prisión, acepta ser culpado por delitos que no cometió y también termina con su vida por la seguridad de Nancy. Con ella nunca podrá estar porque debe protegerla y porque es muchos años menor que él. Ellen por el amor que siente por el Espíritu trabaja todos los días para curarlo cuando está herido, a pesar de que sabe que él la engaña con muchas otras mujeres y que nunca podrán estar juntos en una relación aparentemente normal.

El Espíritu investiga y trata de demostrar que Sand no es una asesina, un amor de igual manera imposible ya que ambos personajes tienen diversas prioridades. Dwight también

sacrifica su vida para proteger a “su guerrera”, sin embargo, ellos no pueden estar juntos y esto lo notamos en la última frase que él pronuncia: “Siempre juntos, siempre y nunca.”

Por los ejemplos anteriormente expuestos podemos darnos cuenta que la violencia rige el comportamiento de los personajes de las películas; sin embargo, es producto del amor imposible existente entre los mismos.

En *Sin City* y *The Spirit* encontramos algunas escenas que son reproducidas a mayor velocidad de la normal (cámara rápida) y a menor velocidad (cámara lenta). Estos recursos son utilizados en escenas cargadas de violencias y permiten; en el caso de la cámara rápida, acelerar las imágenes para no percibir de forma tan clara las peleas. En cambio la cámara lenta se utiliza para otorgar mayor énfasis a lo que se va a mostrar, para intensificar la acción. La cámara rápida y lenta crea el ritmo de las películas.

Por ejemplo, cuando el Espíritu pelea con los secuaces de Octopus, antes de encontrar su guarida, las tomas son mostradas en cámara rápida. Cuando Sand sale del agua y aparece por primera vez en la película, la observamos a través de una cámara lenta que permite darle fuerza y énfasis al acontecimiento mostrado.

El color juega un papel importante en los momentos violentos, ya que no solo simboliza diversos significados, sino que también los opaca. Es decir, por medio del uso de los colores, las escenas se pueden intensificar o atenuar; en el caso de *Sin City* y *The Spirit* las partes violentas se mitigan. Por ejemplo, la sangre en varias escenas se muestra por medio del color blanco. Este color está asociado a conceptos diversos a los que transmite la violencia, por esto se percibe a las tomas violentas sin tanta fuerza y con un toque de irrealidad, ya que el blanco hace que se vean las imágenes como retratos y no como escenas de la vida real.

En las cintas hay partes donde todo se vuelve como un cómic, ya que solamente se observa las siluetas de los personajes en colores blancos e insertados en un fondo negro. Este recurso quita realismo al hecho mostrado; está insertado en escenas muy violentas para no producir un *shock* fuerte en los espectadores. Por ejemplo, cuando Marv mata a Kevin y lo deja con sus extremidades cortadas para que el perro lo devore, toda esta escena es mostrada a través de siluetas que disminuyen el realismo y por ende el sentimiento. Por cómo está construido el encuadre la escena, extremadamente violenta, se convierte en normal. Esto también sucede cuando el tío de Denny y Hartigan se suicidan.

Como podemos darnos cuenta ambas películas tienen varias semejanzas en sus escenas violentas ya que están compuestas de recursos similares que componen las imágenes. Los personajes también buscan alcanzar objetivos comunes y asumen roles parecidos. El mensaje de las películas es el mismo; sin embargo, tienen varias diferencias que las distinguen y caracterizan.

### **3.2- Surrealismo en *Sin City* y *The Spirit***

“El surrealismo es un movimiento artístico y literario surgido en Francia a partir del dadaísmo, en la década de los años 1920, en torno a la personalidad del poeta André Breton” (Magritte René: 2). Nace como una protesta contra lo establecido; intenta representar la realidad que existen en el pensamiento, imaginación y subconsciente del creador de una obra. Es decir, busca mostrar una perspectiva que critique a la sociedad de forma subjetiva y que produzca reacción en el público.

La corriente surrealista surge de la necesidad de manifestar inconformidad por la formalidad y las normas que regían al artista. Mostrar obras que fueran opuestas al patrón establecido por su corriente, fue como la palabra de protesta del artista ante la decepción de su realidad, pero a la vez fue dar a conocer como el pensamiento del



hombre había cambiado, viéndose a sí mismo de encontrar conformidad en él mismo.  
(Castelán y Gonzáles: 5)

Dentro de las variadas manifestaciones del arte como la pintura, fotografía, literatura, poesía, escultura y cine, se puede encontrar al surrealismo. Este movimiento buscaba una liberación del ser humano y romper con lo establecido por los artistas de otras corrientes.

En el cine, confiere a las imágenes valor por sí mismas y recurre a fundidos, cámara lenta, rápida, yuxtaposiciones y uniones arbitrarias entre planos y secuencias. La primera película surrealista fue *Un perro Andaluz*, creada en 1928 por Salvador Dalí y Luis Buñuel. Esta cinta generó varias críticas y provocó un impacto moral en el público a través de la agresividad de la imagen. Castelán Ana, en su artículo *El Surrealismo en el Cine* (párr. 15) opina que *Un perro Andaluz* cambió los esquemas narrativos impuestos, al remitir continuamente al delirio y al sueño en las imágenes producidas y en el uso de un tiempo no lineal de las secuencias. Por medio de este filme se comenzó a cambiar la concepción de realidad: logró evolucionar el producto cinematográfico.

Castelán (párr. 19) cree que el cine surrealista no intenta mostrar lo irreal, sino que trata de plasmar la visión y punto de vista que el creador tiene sobre la realidad, tomando como parte importante la recepción de la audiencia, para de esta forma poder analizar sus reacciones. La intención es romper paradigmas.

Este movimiento nos enseña la creatividad del autor sin límites. En la época actual, el cine surrealista tiene varios elementos que mezclan diferentes estilos y ha logrado el nacimiento de diversas técnicas.

Partiendo de que la atmósfera donde se desarrolla toda la película *Sin City* y partes de *The Spirit* es creada de forma digital, podemos darnos cuenta que muchos otros de los recursos o

escenas también fueron hechas por los autores de las cintas para mostrarnos, a través de las mismas, una realidad producto de su imaginación y disposición. Por lo tanto, las películas pueden ser clasificadas como surrealistas.

En *Sin City* y *The Spirit* podemos observar partes en las que la violencia es trasladada a lo surreal, donde el pensamiento de los autores se muestra de forma explícita.

La violencia es muy eficaz al momento de captar la atención, pero, como cualquier otro estímulo, pierde su efecto con la repetición. Por eso, para seguir atrayendo nuestra atención, se incrementa la intensidad de la violencia hasta abandonar el mundo real y envolverse en una atmósfera surrealista que nos llama aún más la atención. (Sanmartín José, 1998: 37)

Como ya lo he mencionado anteriormente, las cintas analizadas muestran una extrema violencia que es repetitiva en cada escena. Esta se vuelve cada vez más explícita, muchas veces llegando a lo irreal, lo que produce una atmósfera surrealista creada para llamar la atención de los espectadores. Esto lo observamos, por ejemplo, cuando Marv finalmente está asesinando al Cardenal Patrick. Varios policías intentan detenerlo por medio de una ola de disparos. Cualquier persona normal hubiera muerto después de eso; sin embargo, Marv sigue vivo, lo que nos indica el surrealismo existente en la escena. Después intentan matarlo a través de la silla eléctrica, pero ni siquiera así muere; vemos otra descarga, esta vez más violenta, que finalmente termina con su vida.

El anterior ejemplo es una clara muestra de cine surrealista, en el que la violencia se vuelve el motor de lo irreal, buscando producir efectos sobre los espectadores. “Los estímulos fuertes y surrealistas nos ponen en contacto otra vez con nuestras sensaciones más profundas y primitivas, la zona de experiencias adquiridas en los primeros años de la niñez.” (Sanmartín, 1998: 37)

La exagerada irrealidad logra que se suavice la violencia generando una experiencia estética; así, la crueldad se vuelve una pieza de apreciación artística. En las películas analizadas se ve la violencia de una manera natural pero exacerbada, a través de varios recursos que logran mostrar belleza.

Otro ejemplo en donde encontramos surrealismo se produce cuando Octopus está furioso por no haber conseguido la sangre de Heracles y se desquita partiendo en la mitad a uno de sus secuaces. En dicha escena observamos una violencia irreal ya que no hay forma de partir por la mitad a una persona con una espada. Esto en lugar de producir algo negativo en los espectadores crea más bien gracia. “Insensibilidad ante la violencia se da cuando hay escenas violentas reiteradas o llenas de humor.” (Sanmartín, 1998: 55)

Los personajes principales de *The Spirit* (Octopus y el Espíritu) poseen poderes sobrenaturales que les permiten soportar fuertes cantidades de golpes y les convierte en una especie de súper personas. En la primera escena de su enfrentamiento resisten golpes extremos y todavía están bien y pueden seguir luchando. Esto también nos indica el surrealismo existente en las películas que está creado para exaltar, nuevamente la violencia extrema.

En *Sin City*, Hartigan también puede ser comparado con un súper hombre ya que a pesar de sufrir del corazón, y recibir un sinnúmero de disparos sigue vivo y luchando para salvar la vida de Nancy. En la misma historia el hijo del Senador Roark cumple un rol parecido porque sigue viviendo después de haber sido atacado en varias partes de su cuerpo.

Una parte surreal y a la vez un poco cómica se da cuando Miho juega con Jackie Boy antes de eliminarlo. Podemos observar que este personaje a pesar de haber perdido su mano, sigue

luchando para poder sobrevivir. Hace algunas maniobras desesperadas que en lugar de provocar pena causan risa por la irrealidad que transmiten. Una persona normal que pierde su mano no sigue defendiéndose como si nada hubiese sucedido, inclusive, la toma en la que se resbala con su propia mano, trata de mostrarnos la irrealidad del hecho aparentemente violento.

Cuando un personaje de las películas es herido gravemente observamos como la sangre brota a chorros, este también es un recurso surreal y exagerado, que nos muestra la irrealidad de los momentos que estamos observando. Esta sangre es retratada de color blanco, un recurso que, como anteriormente se mencionó, proporciona fuerza y belleza a la construcción de la imagen.

En *The Spirit* otra escena en la que encontramos surrealismo es cuando Octopus explota con una bomba y salen volando por todo el lugar las partes de su cuerpo. A pesar de haber sido prácticamente desintegrado uno de sus dedos sigue moviéndose, lo que nos indica lo incoherente de aquella situación. En ese momento no pensamos en el *shock* emocional que produce la explosión de una persona; si no que nos damos cuenta de lo irreal de la situación al ver que todavía sus partes tienen vida propia.

En ambas películas podemos ver trasladado el pensamiento de Frank Miller, director y codirector de las cintas, ya que él es el que se imaginó, en un principio, cada historia y creó el cómic de *Sin City* y el guion de *The Spirit*. Cuando decidió trasladar sus obras al cine, lo hizo también mostrando lo que quería enseñarnos de forma subjetiva, logrando así crear secuencias surreales que logran la participación y opinión del público. Tanto él como Robert Rodríguez buscaron crear una nueva estética gracias a la evolución de la digitalización. Se fueron en contra de lo preestablecido, para situarse como fundadores de una nueva

categoría cinematográfica y formar algo nuevo, que logró atraer la atención de los espectadores.

### **3.3- Banalización de la muerte**

El concepto de banalización hace referencia a la actitud de banalizar algo, es decir, volverlo trivial, superficial o poco importante. Como ya se ha mencionado, el tema de las películas es mostrar sociedades violentas cuyo eje fundamental es la muerte. Pero esta muerte es vista desde otra perspectiva ya que es banalizada y expuesta como algo normal.

La muerte es un proceso biológico y espiritual que, dependiendo de la cultura, es entendida desde diversos contextos. En nuestra sociedad representa el fin de la vida, la culminación de un ciclo. Generalmente está asociada al vacío y al dolor, convirtiéndose en símbolo de temor, en algo negativo.

En las películas este concepto es cambiado por lo que observamos a la muerte como algo común y monótono que no produce ningún tipo de reacción en los personajes. La muerte más bien genera alegría en los mismos ya que cuando terminan con un enemigo o matan para cumplir algún objetivo se sienten realizados y hasta felices. La muerte en las cintas se vuelve un motor indispensable para que se sigan desarrollando las tramas y las vidas de los personajes. De esta manera, el sentido que normalmente tiene, asociado al dolor y al miedo desaparece.

Cuando se pierde el sentido de la muerte también puede significar que, antes, nos han hecho perder el sentido de la vida, de la existencia, del por qué estamos aquí. El individualismo, la competencia, la pérdida del concepto de comunidad, el desamor y la soledad son tremendas señales de alerta que indican la crisis. (Abarca Fernández, 2005: 67)

Tomando la anterior cita, la forma en que los personajes ven y manejan la muerte, visibiliza la crisis por la que están pasando las sociedades en las que se desenvuelven, ya que han perdido el significado también de la vida. Si desaparece la importancia por la vida se terminan los sueños y las ganas de mejoramiento. Por esto se puede ver personajes a quienes no les importa lo que sucede y que únicamente se guían por sus impulsos, sin pensar en su futuro. Este tipo de sociedades no tienen sentido de crecimiento o superación, se encuentran estancadas.

Este es el caso de Marv, un personaje desdichado, agresivo y enfermo que no lucha por vivir, sino que pelea por los que se han portado bien con él, como Goldie. No le importa ser extremadamente violento porque al matar no tiene ningún tipo de remordimiento. La muerte es trivial para él y forma parte de su pensamiento. Hace caso únicamente a sus impulsos sin importarle las consecuencias que pueden generar en su vida. En este ejemplo se ve cómo se llega a banalizar la muerte hasta convertirla en una actividad diaria más, intrascendente e insubstancial.

Otro ejemplo en donde se puede ver que se banaliza a la muerte se produce cuando Miho acaba con Jackie Boy y sus amigos. Ella busca una excusa para matarlos sin tener una razón de fondo que la respalde. Mata por diversión y para poner en práctica sus nuevas técnicas. A pesar de esto, no la vemos como el típico estereotipo de asesina, si no que la observamos como una chica silenciosa sin miedo a la muerte o dolor. No hay gestos de felicidad o tristeza en ella cuando mata a alguien, por su carencia de sentimientos y poca importancia que da a la muerte.

En *The Spirit* se puede notar la banalización de la muerte por parte de Octopus, ya que para este personaje es una forma de conseguir lo que quiere. Por esto mata a sus enemigos, a

personas que se meten en su camino, a sus ayudantes o cuando está enojado. La muerte para él es una actividad más y una práctica constante en su diario vivir.

En ambas películas se banaliza constantemente la muerte para restarle importancia y para quitarle el carácter moral a las escenas violentas. Desde que una persona nace, comienza a desarrollar capacidades cognitivas para comprender y manejar conceptos como bien y mal, válido e inválido, etc. Estos conceptos condicionan al sujeto a actuar de cierta manera en la sociedad, logrando que establezca el desarrollo de su estructura moral. Por lo tanto, “el yo moral es la parte psicológica donde el sujeto encierra la información relacionada con sus juicios de valor. Es producto de las sociedades y de los valores impuestos en las mismas.” (Abarca Fernández, 2005: 46)

En toda cultura existe una moral vigente que condiciona el comportamiento de los individuos y su aceptación. Sin embargo, si una persona inserta un código moral en su mente, no significa que tenga que cumplirlo, esto depende de la forma en la que ha sido educado. Por esto observamos personas que a pesar de formar parte de una sociedad moralmente establecida, toman otros parámetros para su comportamiento, como por ejemplo los asesinos.

Los sujetos reciben de la sociedad el sistema vigente de valoraciones y normas, que se les imponen con una fuerza ajena a su conciencia y a su voluntad, y a partir de ahí se limitan a reproducirlo sistemáticamente durante el resto de sus vidas, sin importarles si realmente aquello que han aprendido es un comportamiento y un valor de juicio racional. (Abarca Fernández, 2005: 47)

En *Sin City* y *The Spirit* existe una moral muy diferente a la establecida en nuestra sociedad, ya que no determina el comportamiento y actitudes de los sujetos, por esta razón cada uno actúa según sus conveniencias o lo que para ellos esté bien o mal. Por esto muchos de los personajes ven a la muerte como algo normal, sin importancia. El mensaje de las películas

intenta desligarse de los conceptos morales a través de la banalización de la muerte, para que de esta manera no se perciba la violencia de forma real. Se intenta mostrar sociedades con otros parámetros.

En la actualidad la moral ha quedado en segundo plano en varias cintas cinematográficas; ahora abunda la indolencia y la necesidad de desligarnos de las emociones. Por esto se trata a la muerte, el sufrimiento y la mutilación de los cuerpos desde otra óptica. Los directores cada vez más intentan apartar a lo ético y moral de nuestra conciencia y promueven el concepto de placer que se consigue a través de los sentidos. “Platón, afirmaba que lo bello es lo que nos produce placer, pero no un placer cualquiera sino el que se origina por los sentidos.” (Cortázar, 2005: 133)

Partiendo de la idea de Platón podemos darnos cuenta que el simple hecho de observar una película produce un placer ligado con lo bello. Por esto los conceptos éticos son eliminados, ya que no hacen de la experiencia cinematográfica una experiencia placentera.

En *Sin City*, cuando Hartigan se suicida, encontramos la única parte en donde no se banaliza a la muerte. En esta escena él termina con su vida con el propósito de proteger a Nancy, por lo que la muerte adquiere un fuerte valor. Él se sacrifica por amor, y generalmente las cosas banales no demandan un sacrificio. Esto se entiende de mejor manera por la última frase que pronuncia: “*El viejo muere, la niña vive; me parece justo.*”

### **3. 5 Violencia convertida en estética**

El cine es considerado arte cuando, a diferencia del cine convencional, tiene una mayor libertad creativa y trata sobre temas controvertidos, diferentes o dramáticos y utiliza recursos narrativos o cinematográficos poco habituales; que conlleven una comprensión



más compleja. Las películas artísticas generalmente son creadas por un autor específico, no por una cadena cinematográfica. “El cine es un arte cuyo interés es la búsqueda constante de belleza a través del entretenimiento.” (Brisset, 2011: 34)

En el primer capítulo se hizo un viaje hacia el pasado para mostrar los primeros indicios de violencia en el cine y se descubrió que, desde aquellos tiempos, ya transmitía contenidos estéticos por la forma en la que era mostrada; es decir, por el uso de los recursos cinematográficos. Sin embargo, no toda la violencia que aparecía en las películas transmitía un mensaje artístico porque muchas veces se la observaba de forma demasiado explícita, lo que generaba un impacto negativo y hasta disgusto entre los espectadores. Los filmes que muestran una violencia extrema sin pensar en el mensaje o en la forma en la que están construidas las escenas producen un *shock* emocional que está desligado de lo estético.

Por ejemplo, las películas de cine *gore*, sádico o *snuff* presentan una violencia tan explícita que atrae a un grupo específico de espectadores y genera crítica y rechazo de la mayoría de personas, mientras que las cintas que muestran a la violencia por medio de la estética entretienen, no únicamente por los contenidos violentos, sino por el contexto y mensaje de la película, es decir, por los diálogos, imágenes, actuación, encuadre, etc. Estas cintas no tienen como único objetivo obtener taquilla o lograr un consumo masivo, buscan llegar a pequeños grupos que valoren, entiendan y aprecien el arte.

En *Sin City* y *The Spirit* muchas de las escenas muestran una violencia extrema, sin embargo, como se mencionó anteriormente, esta violencia transmite contenidos estéticos a través de la forma en que están construidas e insertadas las imágenes. Cuando hay una pelea, el conjunto de los movimientos de cámara, planos, música y color logra que la imagen sea considerada arte y observada desde la perspectiva estética. Además, en muchas ocasiones la

violencia no se ve de forma tan explícita, sino que es sobreentendida. Ambas cintas transmiten un mensaje determinado, no solo contenidos violentos.

Es importante mencionar que toda apreciación de arte está vinculada con la subjetividad, por lo tanto, para unas personas serán piezas artísticas ciertas obras, mientras que para otras no lo serán. El cine es un arte profundamente subjetivo, por ello, se vuelve difícil calificar una película y clasificarla como comercial o como obra de arte. “Todo arte es entretenimiento, pero no todo entretenimiento es arte.” (Avellaneda, 2005, párr. 8)

Las producciones cinematográficas pueden ser consideradas de forma comercial ya que siempre van a existir los fines de lucro. A pesar de esto, hay cintas que son exclusivamente comerciales porque buscan llamar la atención del público por intereses económicos. Estas cintas dan a los espectadores lo que quieren ver y lo que va a vender, más no lo que necesitan. En cambio, hay otras que son creadas para mostrar nuevas propuestas y alternativas que muchas veces se convierten en arte. Estas películas no buscan únicamente ser taquilleras o llenar las salas de los cines, sino mostrar cosas diferentes que las distingan y rompan los parámetros establecidos; a la vez que intentan crear lazos con el público para que sean entes participativos y no simples espectadores. Este es el caso de *Sin City* y *The Spirit*.

Muchas de las películas que han sido consideradas de forma artística también forman parte del cine de culto. “El cine de culto abarca a las cintas que por su trama, producción y elaboración, generan admiración y hasta culto en los espectadores” (Cult Fims, 2014: párr. 3) Generalmente muestran temas polémicos, poco tratados, controvertidos y que rompen con los parámetros convencionales. Las películas de este tipo no tienen el reconocimiento de grandes masas, sino la admiración de un grupo específico de personas. Según el portal web

Cult Films (2014: párr. 6) las tramas asociadas al cine de culto generalmente tienen una intención dramática o cómica y contienen elementos de ficción, surrealismo, humor negro, personajes grotescos e irónicos y una atmósfera diferente a la preestablecida.

*Sin City* y *The Spirit* forman parte del cine de culto porque muestran propuestas diferentes que no necesariamente atrajeron la atención de grandes masas. A pesar de esto, existen personas que han creado foros o que han dedicado trabajos completos para analizar estas películas, ya que las consideran como obras de arte y de culto porque opinan que los temas que tratan son únicos al igual que sus personajes, imágenes y producción.

Para que la violencia sea considerada de forma estética es necesario que sea apartada de la realidad; es decir, debe ser mostrada de forma irreal para que los espectadores la puedan apreciar de manera artística. “La violencia sólo podrá ser disfrutada si es ficticia.” (Serrano: 39) Sin embargo, no debemos olvidar que siempre estará presente el pensamiento ético y moral que viene impuesto por la sociedad en la que vivimos.

Según Adam Smith en su libro *Teoría de los sentimientos morales* dice que los seres humanos por medio de la imaginación, nos ubicamos en la situación de sufrimiento de los otros. Lo normal es que una persona, inclusive cuando ésta es ficticia, sienta la violencia del cine como posible. De aquí que podría decirse que existe una imposibilidad para ver a la violencia como un hecho estético, inclusive si es ficticia. (Arnau, 1997: 163)

Es difícil desligarse de los contenidos morales, y para hacerlo la única manera es exagerar la realidad hasta cierto punto que sea percibida como inexistente. Hugo Münsterber se contradecía con el pensamiento de Smith, ya que opinaba que el cine crea una ilusión y que los hechos que se muestran en las películas son imaginarios y no actúan directamente en nuestras vidas por lo que nunca podremos asimilar una verdadera realidad en los acontecimientos que observamos. Según la opinión de Münsterber, por más de que se perciba una película como real, en el fondo se sabe que los hechos mostrados son ficticios y

que las situaciones son creadas con la finalidad de entretener; esto ayuda a que podamos eludir, de cierta forma, lo ético.

Si un director pretende que la violencia de sus películas sea disfrutada, debe intentar que la audiencia no perciba ésta como posible, sino más bien que sea tomada como algo irónico, cómico o absurdo. Existen varias formas de conseguir esto, como por ejemplo manipular las consecuencias reales de un acto violento como es el caso de las cintas de Quentin Tarantino y las estudiadas; en las que los personajes matan sin ninguna implicación, solo por venganza. Otra manera es desligar a los personajes de todo concepto ético; para que cuando se produzca un acto violento no haya ningún tipo de remordimiento o culpa.

Los directores de las películas estudiadas otorgaron vida a cada uno de sus personajes y crearon un mundo ficticio producto de su pensamiento. “Los teóricos formalistas manifestaban que el arte es producto de la reflexión del artista sobre el medio que le rodea y no de la copia del mismo.” (Montiel Alejandro, 1992: 158) Por lo tanto, como en *Sin City* y *The Spirit* no se intenta reproducir la sociedad que nos rodea, sino una artificial producto de la imaginación de los creadores de las cintas; entonces pueden ser consideradas de forma artística porque así la violencia es percibida como fantástica e irreal y es disfrutada.

El mensaje de cada cinta está totalmente desligado de conceptos morales convencionales; ya que, en primer lugar, retrata a sociedades envueltas en violencia, en donde cada sujeto tiene su propia ley y actúa por su conveniencia. Además porque los personajes rigen su comportamiento por medio de los antivalores; por esto encontramos constantemente sentimientos de odio, rencor, arrogancia, irresponsabilidad, avaricia, entre otros.

Las ciudades donde se desenvuelven los personajes de las películas están marcadas por la

corrupción, inestabilidad y falta de superación. Los personajes que habitan en ellas son sujetos con vidas difíciles que han tenido que salir adelante por cuenta propia; por lo que es necesario recurrir a la violencia para lograr sobrevivir. En el mundo actual también existen antivalores y la violencia, hay corrupción e inestabilidad, pero la diferencia radica en que la sociedad contemporánea está totalmente ligada a conceptos morales y éticos que están arraigados con la cultura.

Al observar *Sin City* y *The Spirit* se percibe los hechos como irreales o ficticios ya que están desligados de la cultura, naturaleza y forma de concebir la vida de los espectadores, quienes se alejan de la realidad por medio de la exageración de la violencia, que muchas veces se convierte en comedia. Por esto se puede disfrutar del contenido de las cintas y considerarlas de forma estética.

Una violencia que da risa es una violencia que no amenaza, que está desligada de la realidad y que no influye en los aspectos o pensamiento psicológico de los espectadores. Al sacar la violencia de su contexto natural y quitarle sus posibilidades destructoras lo que queda es un hecho cómico. Esto se puede ver en *The Spirit* cuando Octopus pierde varias de sus extremidades e intenta tomar la sangre de Heracles. Esta escena es cómica por los gestos del artista, por la idea que plantea y por lo surreal de las imágenes.

Los máximos exponentes de la teoría cinematográfica formalista creían que una película puede ser considerada como estética si se aleja de la realidad y si toma como parte fundamental la técnica. Los directores de *Sin City* y *The Spirit* han utilizado diversas técnicas para crear el mundo donde surgieron los diversos personajes. En *Sin City* y partes de *The Spirit* los vestuarios, escenarios, iluminación entre otros recursos, fueron creados por medio de diversas técnicas cinematográficas y tecnológicas que permiten aportar valor visual a las

obras. Los creadores de las cintas formaron un mundo muy diferente al contemporáneo.

Otro de los hechos que permite que los espectadores divisen la violencia como irreal, y así puedan disfrutar de su experiencia estética se produce cuando hay una anticipación del mismo. Esto se da por medio de una preparación previa; por ejemplo, en *Sin City* y *The Spirit* ya sabemos que va a haber violencia en alguna escena o secuencia porque los directores muestran señales, a través de los recursos cinematográficos, que inconscientemente preparan y permiten que se prevea lo que va a ocurrir. Uno de estos recursos es la música. Cuando la música es rápida y genera un ambiente de tensión, sin mostrar algo que lo produzca, está anticipando a que alguna cosa pronto sucederá, en el caso de las cintas estudiadas, prepara para recibir un hecho violento.

A través de la anticipación por el diverso manejo de las imágenes, igualmente se quita la sorpresa y el asombro frente el acto violento, consiguiendo eliminar el realismo de lo mostrado, ya que no existe lo inesperado. En *Sin City* y *The Spirit* se logra crear una respuesta estética de los espectadores porque tienen el tiempo necesario para anticipar a los hechos.

Hugo Münsterberg creía que la verdadera materia prima del cine es la mente humana, pues era el material que la película conseguía moldear. Pensaba que las películas logran que los espectadores disfruten una experiencia estética y que distingan los elementos de cada película como objetos de contemplación. Si hay contemplación por ende habrá belleza.

Las películas estudiadas presentan estética ya que llaman la atención del público por medio de la extrema violencia que muestran; consiguen así generar una especie de placer. Al

analizar las cintas no se busca una explicación lógica de lo que se ve; simplemente se disfruta de lo observado porque es diferente y las imágenes proponen conceptos nuevos y variados.

Los directores de *Sin City* y *The Spirit* otorgaron más importancia a la calidad escénica y construcción de las imágenes que a la narración y mensaje. Las teorías formalistas conceden mayor significación y valor a los elementos del lenguaje cinematográfico que al contexto de las películas, ya que plantean que en ellos es donde se encuentra la estética.

Sergei M. Eisenstein (1989: 71) pensaba que la vida cotidiana no debe ser retratada en las películas, ya que lo cinematográfico es no representar la realidad. Básicamente, planteó que hay estética o arte cuando una película está alejada de la realidad. Los filmes que se analizó presentan contenidos violentos que se apartan totalmente de la realidad, ya que son demasiado exagerados. Todo lo que se ve en las cintas es ficticio y fue creado para presentar una realidad alterna e inexistente para entretener.

Arnheim (en Montiel, 1992: 46) afirmaba que el cine solo será arte si se crea a través de nuevas formas de expresión que no imiten la realidad. *Sin City* y *The Spirit* propusieron nuevas alternativas de mostrar y ver el cine, por lo que si el análisis se sustenta en el pensamiento de Arnheim estas nuevas propuestas generan y transmitir estética.

Una noción que fundamenta la idea de que en *Sin City* y *The Spirit* existe belleza a través de la violencia es la concepción de estética de lo monstruoso, que plantea que “la estética no se relaciona únicamente con el arte y con lo bello, sino que también está ligada con lo siniestro” (Voronovsky, 2009: 5). El objeto estético carece de fuerza y vitalidad sin su referencia a lo siniestro, que está ligado a lo inhóspito, raro y extraño. No puede existir lo bello sin lo siniestro.

Lo siniestro se empieza a dar en el momento en que los límites de la realidad se confunden con la fantasía y viceversa. Está relacionado con la represión de lo prohibido y se muestra en la ficción bajo la máscara de lo sublime. Debe estar metaforizado e indicar el mundo del caos. “Toda obra dejaría de ser bella sin lo siniestro porque constituye la fuerza que genera la vitalidad de la misma.” (Voronovsky, 2009: 10)

En *Sin City* y *The Spirit* encontramos la confusión entre la fantasía y realidad, lo cual es característica de lo siniestro. De igual manera, hay personajes que simbolizan lo siniestro pero que están mostrados a través de elementos que suavizan su presencia, para no eliminar su contenido estético, como por ejemplo Marv, Kevin y Octopus, quienes son extraños, actúan de forma incoherente y son difíciles de comprender.

En este último capítulo se hizo un análisis de los momentos violentos de cada cinta para demostrar las posibilidades estéticas de la violencia. Estas posibilidades son limitadas ya que vivimos en una cultura donde la moral rige el comportamiento de las personas; por ende si percibimos algo que va en contra de los códigos éticos no podremos verlo de forma estética.

Sin embargo, si el espectador distingue la violencia no solo como irreal, sino como imposible se hará posible el disfrute de la misma en el cine. *Sin City* y *The Spirit* muestran una violencia extrema, repetitiva muchas veces llevada a lo surreal, la cual es percibida como irreal, por lo que logra transmitir contenidos estéticos. Las ideas de estética de lo grotesco igual permitieron situar a ambas cintas en obras de arte por lo diverso de su propuesta, la creación de las imágenes, el uso de recursos cinematográficos y la representación de los personajes. Por lo tanto, la violencia en *Sin City* y *The Spirit* sí transmite contenidos estéticos.



## **Conclusiones**

La violencia ha formado parte de los temas y de los ejes centrales de varias películas a lo largo de la historia. En la actualidad cada vez son más las cintas que tratan a la violencia de forma explícita la cual, dependiendo la forma en la que esté construida, transmite contenidos estéticos, lo que logra que las obras sean consideradas como arte. El contexto de violencia en el cine fue cambiado con el transcurso de los años, antes retrataba la realidad, ahora

muestra mundos irreales que han sido asociados con la estética.

*Sin City* y *The Spirit* retratan una violencia extrema, directa y ficticia donde las imágenes se vuelven surreales. Cuando la violencia es surreal y se aleja de sus contenidos destructores, puede ser considerada de forma estética. En las cintas la violencia está creada para entretener al público por medio de la sátira y de la exageración de la realidad.

En ambas películas la muerte es banalizada constantemente; es decir, se le quita la importancia que tiene y se la vuelve como un hecho normal, que forma parte de la cotidianeidad de los personajes. El mensaje de las cintas intenta desligarse de los conceptos morales a través de la banalización de la muerte, para que de esta manera no se perciba la violencia de forma real. Si la violencia es irreal puede ser estética.

Para llevar a cabo el estudio se utilizó como sustento la teoría metodológica de Joaquim Romaguera sobre el lenguaje cinematográfico. Por medio de esta teoría se pudo analizar de forma adecuada cada elemento y recurso cinematográfico de las películas; con esto, se descubrió que los movimientos de cámara, planos, música, color, montaje y puesta en escena son partes fundamentales que proporcionaron fuerza a las imágenes violentas. Así se pudo demostrar que las cintas transmiten belleza y son estéticas por la forma en la que están construidas.

Las cintas estudiadas también transmiten belleza por medio de la construcción del encuadre. Un encuadre bien elaborado debe tener concordancia entre imagen y mensaje. Las imágenes deben estar asociadas e indicar diversos significados, por la manera en la que se muestran. En las películas se encontró un encuadre diferente a los preestablecidos en otras cintas, lo que llama la atención de los espectadores haciéndolos ver y sentir estética en cada

escena.

Las teorías cinematográficas formalistas, de igual manera, otorgaron los conocimientos necesarios para poder distinguir la estética en *Sin City* y *The Spirit*. Ambas películas fueron creadas a través del pensamiento e imaginación de sus creadores, Robert Rodríguez y Frank Miller. Ellos dieron vida a cada personaje y a las sociedades de las películas, que son muy diferentes a la sociedad actual. Lo que vemos en las cintas está totalmente alejado de la realidad. Según las teorías formalistas, si una obra no es copia de la realidad y transmite algo totalmente diverso a ella, es arte. Por esto las cintas son artísticas ya que retratan a sociedades ficticias e inexistentes.

Los sistemas simbólicos de *Sin City* y *The Spirit* permitieron analizar y entender de mejor manera las partes violentas de las cintas, para así poder demostrar la estética que se encuentra en cada una de las secuencias. Por medio de la investigación se puede concluir que las cintas estudiadas transmiten una estética asociada con lo siniestro, la cual le proporciona mayor fuerza y significación a las películas.

Ambas películas están relacionadas a través de la violencia, ya que retratan a sujetos que la utilizan como forma de subsistencia. Las ciudades donde surgen los conflictos son similares y llevan la misma atmósfera; al igual que el mensaje, la puesta en escena y los objetivos de los personajes.

Por lo anteriormente expuesto se puede concluir que sí hay estética en las escenas violentas de *Sin City* y *The Spirit*. La violencia puede transmitir varios significados, no únicamente asociados con conceptos morales o éticos, más bien si se desliga de los mismos comenzará a transmitir arte. Las películas son surreales, no buscan ser un espejo de la sociedad en que

vivimos. Fueron creadas para mostrar una nueva propuesta que llame la atención del público y los entretenga, por medio de la ironía y la exageración. Las imágenes de cada cinta y el uso adecuado de los elementos cinematográficos, permitieron mostrar belleza a través de la violencia lo que nos indica la estética existente en las cintas.

## Bibliografía

### Libros:

- Adorno, Teodoro (1983). ***Teoría Estética***. Barcelona: Ediciones Orbis.
- Altman, Rick (1999). ***Los géneros cinematográficos***. Barcelona: Paidós.
- Aumont Jacques, Bergala Alain (1996). ***Estética del cine***. Barcelona: Paidós.

- Baecque, Antoine (2005). ***Teoría y crítica del cine: avatares de una cinefilia***. Buenos Aires: Paidós.
- Baudrillard, Jean y Edgar Morin (2005). ***La Violencia del Mundo***. Caracas: Monteávila.
- Bazin, Andre (2000). ***Qué es el cine***. Madrid: Rialp.
- Bordwell, David (1996). ***La narración en el cine de ficción***. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, David, K. Thompson (1993). ***El arte cinematográfico***. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, David (1995). ***El significado del filme: Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica***. Barcelona: Paidós.
- Burch, Noël (1999). ***El tragaluz del infinito (contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)***. Madrid: Cátedra.
- Centeno Maldonado, Daniel (1998). ***Posmodernidad en el cine: Romeo y Julieta como espejo de la sociedad contemporánea***. Caracas: Fundación Carlos Eduardo Frías.
- Deleuze, Gilles (1994). ***La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1***. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, Gilles (1996). ***La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2***. Barcelona: Paidós.
- Demetrio E. Brisset (2011). ***Análisis fílmico y audiovisual***. Barcelona: El Ciervo.
- Eco, Umberto (2011). ***Historia de la belleza***. Barcelona: Lumen.
- Eisenstein, S. (1989). ***Teoría y técnica cinematográficas***. Madrid: Rialp S.A.
- Fernández, Luis (1957). ***Antología pedagógica de Platón***. México D.F: Ensayos pedagógicos.

- García Canclini, Néstor (2000). ***La globalización Imaginada***. Buenos Aires: Paidós.
- Ghelli, Nino (1959). ***Estética del cine***. Madrid: Rialp S.A.
- Gubern, Román (2000). ***Historia del Cine***. Barcelona: Lumen.
- Kant, Emmanuel (1992). ***Crítica de la Facultad de Juzgar***. Caracas: Monteávila.
- Marcel, Martín (1990). ***El lenguaje del Cine***: Gedisa.
- Metz, Christian (1984). ***Ensayos sobre la significación en el cine***. Barcelona: Paidós.
- Metz, Christian (1988). ***El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico***. Buenos Aires: Atuel.
- Mitry, Jean (1984). ***Estética y psicología del cine***. México: Siglo Veintiuno.
- Montiel, Alejandro (1992). ***Teorías del cine: un balance histórico***. España: Montesinos.
- Romaguera, Joaquim (1999). ***El Lenguaje Cinematográfico: Gramática, Géneros, Estilos y Materiales***. Madrid: De la Torre.
- Sánchez-Biosca, Vicente (1996). ***El Montaje Cinematográfico: teoría y análisis***. Barcelona: Paidós.
- Sanmartín José, Grisolia James (1998). ***Violencia televisión y cine***. Barcelona: Ariel.
- Schaeffer, Jean Marie (1999). ***El arte en la era moderna***. Caracas: Monteávila.
- Sontag, Susan (2003). ***Ante el dolor de los demás***. Buenos Aires: Alfaguara.
- Suarez Antonio (2003). ***Lenguajes Secuenciados, El Comic***. Madrid.

- Vilches, L. (1988). ***La Lectura de la Imagen. Prensa, cine, televisión***. Barcelona: Paidós.

### **Páginas Web:**

- Abarca Fernández, Ramón R. (2005). ***Ética y moral social***. Arequita. Recuperado de:  
<http://honrubia.espacioblog.com/post/2006/08/31/el-desarrollo-la-moral-la-sociedad-nuestros-dias>

- Antoni Peris i Grao. ***Breve repaso a la violencia en el cine de usa***. Recuperado de:  
<http://www.miradas.net/2013/02/actualidad/breve-repaso-a-la-violencia-en-el-cine-usa.html>

- Arellano, Arianna. Recuperado de: <http://ariannaarellano01.wordpress.com/>

- Avellaneda, Helena (2005): ***Arte o entretenimiento***. Recuperado de:  
<http://www.meristation.com/pc/reportaje/arte-o-entretenimiento/1601662>

- Barros Freitas, Lucia. Recuperado de: <http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/519/Barros%20Freitas,%20Lucia.pdf?sequence=1>

- Campos, Fabian (2012). Recuperado de: <http://fabiancamposnauto.blogspot.com>

- Castelán Ana, González Mario, ***El Surrealismo en el Cine***. Recuperado de:  
<http://cinema16.mty.itesm.mx/bunuel/articulo03.html>

- Cult Films Artículo en Filmsite. (2014). Recuperado de:  
<http://www.filmsite.org/cultfilms.html>

- DeSalvo Robert. ***Robert Rodríguez es ahora 'El Rey' de la televisión***. Recuperado de:  
[http://www.laopinion.com/Robert\\_Rodriguez-es-El\\_Rey\\_Network-television](http://www.laopinion.com/Robert_Rodriguez-es-El_Rey_Network-television)

- Domingue Elise, Rardon Jenny (2002). ***History of Psychology: Hugo Mustemberg.***

Recuperado de: <http://legacy.earlham.edu/~dominel/webpage.htm>

- Flomenbaum Ernesto (2011). ***El montaje cinematográfico***, publicación 4. Recuperado de:

<http://www.cineclubtea.com.ar/Public04.htm>

- Formación en red (2012). ***El cine como recurso didáctico***. Recuperado de:

[http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/pdf/Modulo\\_6\\_Lenguaje.pdf](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/pdf/Modulo_6_Lenguaje.pdf)

- Freire, Héctor: ***Cine político: la reivindicación de la memoria***. Recuperado de:

[http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/lecturascine\\_pensamiento.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/lecturascine_pensamiento.htm)

- Karam, Tanius (2011). ***Introducción a la semiótica de la imagen***. Recuperado de:

[http://portalcomunicacio.org/uploads/pdf/23\\_esp.pdf](http://portalcomunicacio.org/uploads/pdf/23_esp.pdf).

- Magritte, René. ***Surrealismo***. Recuperado de:

<http://www.slideshare.net/gatubelacarlita/surrealismo-4179327>

- Morales, Luis Fernando. Recuperado de:

[http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon\\_a2009.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon_a2009.pdf)

- Morante López, Rubén B. ***El universo mesoamericano Conceptos integradores***. Recuperado

de: [http://www.ciesas.edu.mx/desacatos/05%20Indexado/Saberes\\_2.pdf](http://www.ciesas.edu.mx/desacatos/05%20Indexado/Saberes_2.pdf)

- Peris i Grao Antoni: ***Breve repaso a la violencia en el cine usa***. Recuperado de:

<http://www.miradas.net/2013/02/actualidad/breve-repaso-a-la-violencia-en-el-cine-usa.html>



- Rodríguez Porras, José María (2002). ***Cómo pronunciar una conferencia***. Recuperado de:  
<http://www.ee-iese.com/88/pdf/Porras.pdf>
  
- Rodríguez Sánchez, Daniel (2005). ***Crítica de “Sin City: Ciudad del Pecado”***. Recuperado de:  
<http://cineultramundo.blogspot.com/2012/07/critica-de-sin-city-ciudad-del-pecado.html>
  
- Serrano, Arturo. ***Ética y Estética en el cine de Martin Scorsese y Quentin Tarantino***.  
Recuperado de:  
[http://academia.edu/390277/Etica\\_y\\_Estetica\\_en\\_el\\_cine\\_de\\_Martin\\_Scorsese\\_y\\_Quentin\\_Tarantino](http://academia.edu/390277/Etica_y_Estetica_en_el_cine_de_Martin_Scorsese_y_Quentin_Tarantino)
  
- Serrano A. José (2002). Recuperado de:  
<http://www.guiadelcomic.com/frankmiller/index.htm>
  
- Vilches Gabriel. ***El Color en el Cine***. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/79248284/EL-COLOR-EN-EL-CINE>
  
- Villafañe, Justo (2011). ***Introducción a la Teoría de la Imagen***. Recuperado de:  
<http://www.slideshare.net/marcela888/introduccion-a-la-teoria-de-la-imagen>
  
- Voronovsky, Diana (2009). Recuperado de:  
<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCgQFjAA&url=http%3A%2F%2Fpublicaciones.ffyh.unc.edu.ar%2Findex.php%2F6encuentro%2Farticle%2Fview%2F146%2F199&ei=DIVYU9zLDNS1sATN2YCoDQ&usg=AFQjCNHA8edl55d5VA3bgTBltK-2mxHl-g&sig2=rNzwHdEKUOnYMLnPOulhZA&bvm=bv.65397613,d.cWc>

**Tesis:**

- CortázarSmeja, Luz M. (2005). ***La seducción perversa de Tarantino. (Descifrando las claves de la estética de la violencia contemporánea a través de Kill Bill Vol.1 y Vol.2.)*** Caracas, Universidad Central de Venezuela.